DKC 3



Rage Racer



Tomb Raider



Virtua Cop 2



Daytona CCE



MK Trilogy



GAMERS

ANO III - Nº 15 - R$ 3,80





KILLER INSTINCT GOLD

Truques, golpes e dicas para o melhor game de luta do planeta

TOMB RAIDER

Emoções fortes em um adventure de tirar o fôlego para Saturn e Playstation

DONKEY KONG COUNTRY 3

O game mais animal do Super NES chega a sua terceira versão

COD. 76.140001



E MAIS...

Marvel Super Heroes, Vectorman 2, Sonic 3D Blast, Fifa 97, Contra: Legacy of War e MK Trilogy

PREÇO ESPECIAL PARA LOCADORAS

PlayStation

A LKC CORTA OS PREÇOS

O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha ?







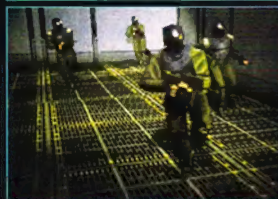
















LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

EXCLUSIVO PARA LOCADORAS E REVENDA

LKC ATACDO - SP
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418 fax: 954-8392

PRO IMAGEM



GAME DO MÊS

TOMB RAIDER

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da



EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:



PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Redator Chefe
Fabio Santana de Souza

Homero Letonai (jogos)
Willian da Costa (jogos)

Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Ilustrações
Rogério Fantin

Colaboradores
Mário Câmara (multimídia)
Luciano Motta Filho

Bureau
UNIGRAF

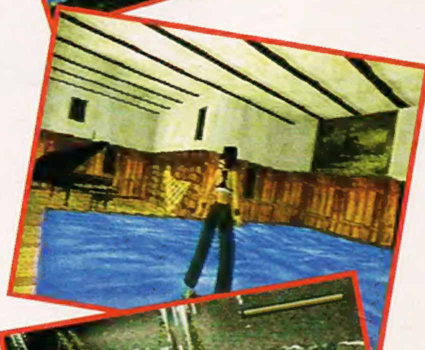
Distribuição
DINAP

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE





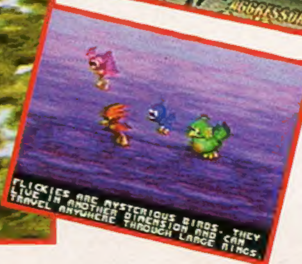














SEÇÕES

SUPER NES

MEGA

PLAYSTATION

SATURN

NINTENDO 64

EDITORIAL

Férias, verão, preguiça... e só grandes lançamentos pintando. Aqui na redação foi a maior correria, nem bem fechamos a edição de Dezembro e já tínhamos material para mais uma edição.

Quando todos pensavam que a grande bomba do ano seria Mortal Kombat Trilogy para o Nintendo 64, foi Killer Instinct Gold quem arrasou e quase chega a ser o game do ano, que som!, perdendo apenas para o detonante Tomb Rider que mesmo em 32 bits (Saturn e Playstation) prova que o importante é qualidade.

Até que enfim poderemos curtir Donkey Kong Country 3 que dá sangue novo para o Super NES, assim como Marvel Super Heroes. E o Mega também continua em alta com grandes lançamentos, confira Sonic 3D Blast e Vectorman 2.

Na onda da geração saúde chega Fifa Soccer 97 para Mega, NBA Hang Time para Super NES, Winning Eleven 97, Wipeout XL, 2 X-Treme, Twisted Metal 2 e Rage Racer para o Playstation, Daytona USA CCE e NHL 97 para o Saturn, e Wayne Gretzky's 3D Hockey para o Nintendo 64, ufa!

Você ainda vai curtir nessa edição: Contra - Legacy of War, o clássico da Konami agora em 32 bits; muitas dicas quentíssimas como as especias para o Nintendo 64; Multimídia; Espaço do leitor; avaliações rápidas de muitos outros jogos em Flash Game; o que ainda vai pintar, em Game News e ainda os melhores do ano.

Comece o ano em alta com a gente!

ERRAMOS

Na edição anterior, pag. 19, na matéria de Street Fighter Zero 2 para Super NES, saiu os comandos para Saturn, o certo seria: A = CR, B = CM, X = SR, Y= SM, R = CF , L = SF e Select = provocação.

Na mesma edição, no Espaço do leitor o truque para jogar com o juiz Kuroko em Samurai Shodown II, o correto é: ↑↓←↑↓→ + A.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA

NOME			
SOFTHOUSE	-	MEMÓRIA	
GÊNERO	-	Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse Produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CD's, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.



Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

Na edição da revista Gamers nº 13, a respeito de Street Fighter Zero 2 saiu publicado na página 30 que na versão para Playstation só é possível pegar duas cores para cada personagem e, como isso não é verdade, quero corrigir e vou dar alguns exemplos:

Com h Dan fica rosa, com X fica verde, com h e X juntos ele fica lilás, etc..

Agora me digam: Quantas cores cada lutador tem?

Ricardo Baumann Bindo
Curitiba - PR

Realmente Ricardo, fazendo todas as combinações possíveis, só encontramos as seis cores que você mencionou. Se você descobrir mais alguma escreva para nós, tá legal! Um abraço!

Em Fatal Fury 3 do Neo Geo, como é que eu faço para jogar com os irmãos Jin e com Yamazaki?
Valeu Gamersmaníacos.

Fábio Junio Carvalho de Oliveira
Ceilândia Sul - DF

O truque para jogar com os mestres no Neo Geo é o mesmo para o Saturn que você encontra na Gamers nº 10.

Galera da Gamers, vocês ainda não tiveram a idéia de aumentar o número de páginas do Espaço do leitor, ou fazer uma seção só de desenhos dos leitores? Também gostaria de perguntar se há alguma previsão de The King of Fighters 96 para o Saturn e se é verdade que MK4 só terá lutadores inéditos.

Thiago B. do Carmo
São Paulo - SP

Realmente a revista está ficando pequena para podermos falar de tudo que temos vontade, mas como para aumentar o nº de páginas é complicado, se aumentarmos uma seção, teremos que diminuir outra.

King 96 para Saturn está previsto para este mês (Dezembro) no Japão e MK4 há rumores de que só terá personagens inéditos, mas não há nada confirmado.

E aí pessoal da Gamers, gostaria de saber quantas fases tem o game Super Mario 64 e também se Street Fighter Gaiden sairá para o Super NES.

Gabriel Rodrigues de Morais
Campinas - SP

Super Mário 64 possui 15 fases, mas é necessário voltar a cada uma várias vezes para pegar estrelas. Street Fighter Gaiden será em 3D e o Super NES não teria capacidade para rodar o game.

Vocês dão algum prêmio para quem acertar os sete erros da seção passatempo?
Um super abraço!

Daniel Alves Bruschi
Belo Horizonte - MG

Vários leitores tem nos escrito perguntando se há prêmios para quem acertar os sete erros, não havíamos pensado nisso. Por enquanto não há prêmios, mas se acaso começarmos a premiar, não será tão fácil como tem sido.

DICAS DOS LEITORES

COMBOS INFINITOS PARA TEKKEN 2 - PS

Vá para o Practice mode, escolha Jun e, perto do adversário faça a seqüência: → + □ + ○, ▲, □, ○, ○, ○. Depois repita a operação várias vezes.

MARCELO MARCANTE
CEREJEIRA - RO

PASSWORD PARA THE HIVE - PLAYSTATION

Use essa password "VIH3" e vá direto ao último chefe.

GILBERTO DA COSTA TELLES
SANTA GERTRUDES - SP

MANDEM SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS
RUA PIO XI, 656 - ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - CEP 05060-000

FERAS DO TRAÇO



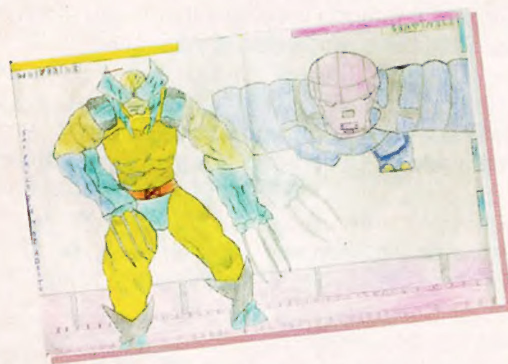
Fábio Rogério Batista Lima
Jundiaí - SP



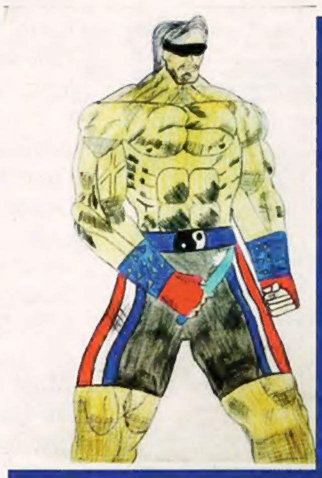
Pedro Takeshi Oguro
Espírito Santo do Turvo - SP



Edimar Macedo Rodrigues
São Paulo - SP



Gilberto Santos Gerônimo
São Paulo - SP



Givanildo T. dos Santos
São Paulo - SP



Kleidson dos Santos Ribeiro
São Gonçalo - RJ

PASSATEMPOS

Jogo dos sete erros





Descubra as sete alterações feitas na imagem da direita.

DIFICULDADE



Resposta da edição anterior



1- Detalhe da asa do pássaro
2- Número 7 com outra fonte
3- Folha no fundo do cenário
4- Faltando um olho na abóbora
5- Detalhe no leque no leque
6- Bolinha a menos
7- Folha do coqueiro

PRÓ-DICAS

ESPECIAL NINTENDO 64

KILLER INSTINCT GOLD

Cores adicionais dos personagens
Espere aparecer a tela character profiles e então aperte: Z, B, A, Z, A, L. Se fizer corretamente, você ouvirá uma voz anunciar "Welcome".

Jogar com Gargos
Espere a tela character profiles e então aperte: Z, A, R, Z, A, B e você ouvirá Gargos dar uma risada se o truque der certo.

Estágio secreto Sky
Em 2-player mode, após escolher o personagem, segure ↓ + chute médio nos dois controles. Quando o jogo começar, você estará no estágio secreto Sky.

Music / Stage Select
No Character Select, entre com os códigos para selecionar a música e o cenário após selecionar o lutador. O primeiro jogador seleciona o cenário e o segundo a música.
↑ + Soco fraco = Sabrewulf
↑ + Soco médio = Maya
↑ + Soco forte = Glacius
↑ + Chute fraco = Tusk
↑ + Chute médio = Fulgore
↑ + Chute forte = Orchid
↓ + Soco fraco = Jago
↓ + Soco médio = Gargos
↓ + Soco forte = TJ Combo
↓ + Chute rápido = Kim Wu
↓ + Chute médio = Spinal

Combo infinito para Glacius
Faça um Liquidize and Uppercut com um chute médio como Opener, então aperte → + chute forte. Continue repetindo isso e o combo irá até a energia do oponente acabar ou dar combo breaker. Você também pode usar Cold Sholder com soco médio como Opener.

Aumentar velocidade
Na tela de seleção de personagens, após selecionar os lutadores, aperte: ↓ + soco médio ou chute médio (rápido), ↓ + soco forte ou chute forte (ultra-rápido), e segure ↑, aperte soco forte, chute médio, soco rápido para ultra-ultra rápido.

Opções secretas
Na tela Character Profile, aperte Z, B, A, L, A, Z. Agora você terá acesso a todos os níveis de opções.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Personagens secretos
Human Smoke - Jogador 1: segure ←+SA+CA+BL+RN. Jogador 2: segure →+SA+CA+BL+RN.
Shao Kahn: segure ↓+SA+SB antes do Rooftop stage.
Motaro: segure ←+CA+CB antes do Desert stage.

Freeplay
Quando aparecer o texto com a história do jogo, aperte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.

Novo Endurance Mode
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Kano, segure ↓ e aperte Start. Você ouvira uma voz dizer "You will never win" e quando você escolher o seu modo de jogo, um novo endurance mode estará disponível.

Abrir o box de opções azul
Quando o texto com a história aparecer, aperte: ▼, B, A. Depois vá para a tela de Options e o box azul estará aberto.

Abrir box de opções vermelho
Quando a história do jogo aparecer, aperte: ◀, ▲, ▶, ▼, A, B, B, B, A, A e o box de opções vermelho vai se abrir.

Abrir o box de opções verde
Na tela com a histótia do jogo, aperte: ▲, ▼, ◀, ▶, B, A e o box verde vai estar disponível.

Stage Select
Com o cursor em Sonya, aperte ↑ e Start.

PILOTWINGS 64

Combustível infinito
Em qualquer parte do jogo, pause e aperte: ↑, ↓, ←, → e você terá combustível infinito.

CRUIS'N USA

Selecionar os carros secretos
Na tela de seleção dos carros, segure ▲, ◀ e ▼. Os carros Police Car, School Bus e Jeep irão aparecer.

Pistas escondidas
Golden Gate Park - Segure L então aperte e segure ◀ e ▼. USA 101 virará Golden Gate Park.
Indiana - Segure L então aperte e segure ▲ e ▶. Beverly Hills virará Indiana.
San Francisco - Segure L então aperte e segure ▶ e ▲. Grand Canion virará San Francisco.

PLAYSTATION

TOMB RAIDER

Mais armas com munição infinita

Em qualquer momento do jogo aperte Select para pausar e, na opção Inventory, aperte os botões nesta seqüência: L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ○, L1. Você terá um armamento pesado e, quando acabar a munição, repita a seqüência novamente.

PLAYSTATION

WIPE OUT XL

Phanton Racing Class, extra Piranha Craft, pistas escondidas, tempo e escudo infinitos.

Para **Racing Class**, **extra Piranha Craft**, e as pistas **Vostok Island** e **Spilskinanke**, faça a seqüência:
□, ○, □, ▲, ○, ▲, X, ▲, V, V, ▲, X, X, □

Para **tempo infinito**, pause o jogo, aperte e segure L1, R1 e Select. Sem soltar, aperte ▲, □, ○, X, ▲, □, ○, X.

Para **escudo infinito**, pause, aperte e segure L1, R1 e Select. Sem soltar, aperte ▲, X, □, ○, ▲, X, □, ○ e volte ao jogo.

Password

Acesso ao Arcade Challenge 1: □, ○, □, ▲, ○, ▲, ▲, ○, □, □, □, ▲, X, □.

NEO GEO CD

THE KING OF FIGHTERS 96

Jogue com os mestres

Na tela de seleção de personagens, segure Start e, sem soltá-lo, aperte:
↑ + B, → + C, ← + A, ↓ + B.
Se o truque funcionar corretamente, os chefões Chizuru e Goenitz vão aparecer no centro da tela e você poderá selecioná-los. Confira agora seus golpes:

Chizuru Kagura

Break Down
←↙↓↘→ + soco
Dashing Illusion Upper
→↘↓↙← + soco
Dashing Illusion Hook
→↘↓↙← + chute
Illusion Uppercut
→↓↘ + soco
*Seal Power
↓↙←↙↓↘→ + soco
*Mystic Smash
↓↙←↓↙← + chute

Goenitz

Are you here?
←↙↓↘→ + soco
Wind Cutter
↓↙← + soco
Wind Hide
↓↙← + chute
Real Maiden Masher
↓↙←↙↓↘→ + soco
*Typhoon Smasher
→↘↓↙←→↘↓↙← + C
(de perto)

PLAYSTATION

STAR GLADIATOR

Selecione Bilstein, Kappah e mais

(com a configuração do joystick no default)

Bilstein: entre no arcade mode, fique segurando Select, selecione Gore e aperte X, ○, X, ○, □, □, □, ▲, ▲, ▲ e então aperte X + ○.

Kappah: no arcade mode, vá para Gore, aperte Select e segure por 1 segundo, vá para Hayato e aperte ○, □, ▲, □, X, □, ▲, □, ○, □ e X + ▲

Sangue: no arcade mode, aperte Select e segure, vá para Bilstein e aperte X, □, X, □, X, □, vá para Kappah e aperte ○, ▲, ○, ▲, ○, ▲, depois aperte L1 + R1 e solte Select.
(Você poderá salvar no Memory Card)

Dark Fighting: escolha seu personagem e segure ↓ + L2 + R2 até a luta começar.

PLAYSTATION

KING OF FIGHTERS 95

Time com 3 personagens iguais

Quando selecionar o personagem, ponha o cursor sobre "Yes" no Team Edit option. Então enquanto segura Start, faça a seqüência: ↑ + ○, ↓ + ▲, ← + X, → + □, ↑ + ○.

PLAYSTATION

FORMULA ONE

Lava Mode

Com o cursor sobre a opção Practice, segure Select e aperte □, ○, ↑, →, →, ○, X. Faça rapidamente e se der certo você poderá correr na pista Lava Mode.

Pista Extra

Na tela Race Qualify, segure Select, e faça a seqüência: ←, ○, ○, ▲, ▲, ○, ↑, →.

Buggy Mode

Segure Select e faça a seqüência: →, ↑, ▲, ←, ↑, □, ▲.

Bike Mode

Segure Select e faça ↓, ↑, ○, ▲, →, ↑, □, ▲.

SATURN

VIRTUA COP 2

VC2 kids

Jogue 58 vezes e uma opção será aberta para você jogar no VC2 Kids Mode (cabeças grandes).

Pular para o estágio do último chefe

Na tela stage select dispare na seta vermelha abaixo do quadrado no stage 1 continuamente até o tempo acabar. Você irá direto para o estágio do último chefe (Stop the airship bomb).

Mirror Mode

Termine o game no modo normal e você terá uma opção chamada Mirror Mode.

Character Select

Na tela Stage Select, use o controle para acessar o seu personagem:
Aperte **X** para selecionar Rage, **Y** para Smarty e **Z** para Janet.

SATURN

SONIC 3D BLAST

Ultimate Code

Segure ↖ + A + C na tela de apresentação. Quando o game começar, pause e aperte A para pular uma sub-fase, B para pular a fase toda, C para ir para a última fase, X para ganhar uma vida , Y para ganhar uma medalha e Z para ter todas as Chaos Esmeralds.

PLAYSTATION

FINAL DOOM

Passwords

Pause o game e entre com esses códigos:

God Mode

↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○

Todas as de armas e chaves

X, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←

Pular fases

→, ←, R2, R1, ▲, L1, ○, X

Mapa completo da fase

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, □

Mapa com inimigos e itens

▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ○

Visão de raio X

L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →

SUPER NES

TETRIS ATTACK

Passwords

Hard Mode	Super Hard Mode
Fase 2: S&DJ77J!	Fase 2: STDJ7YJ!
Fase 3: SXDG779!	Fase 3: SNDG7Y9!
Fase 4: SLD8777!	Fase 4: SHD87Y7!
Fase 5: S4DF77!!	Fase 5: S2DF7Y!!
Fase 6: S8D577D!	Fase 6: SQD57YD!
Fase 7: SGDL772!	Fase 7: SJDL7Y2!
Fase 8: SFRL77N!	Fase 8: S1RL7YN!
Fase 9: SM?L76C!	Fase 9: SC?L7BC!
Fase 10: SC?L76J!	Fase 10: SM?LSBJ!
Fase 11: SM?LS69!	Fase 11: S1?L9B9!
Fase Final: SY?L767!	Fase Final: SC?L%B7!

PLAYSTATION

TIME COMMANDO

Invencibilidade

Comece o jogo e aperte Start. Vá para Sound FX e aperte: X, ▲, ▲, ○, X, ▲, ▲, ○, □, □, X. Você ouvirá um som e agora energia estará no máximo. Pode ser feito em qualquer parte do jogo.

Lutar contra vários inimigos

Na tela de password entre com: "COMMANDO". Você irá para um ringue e lutará contra um monte de inimigos.

SATURN

DAYTONA CCE

Vários truques

Dirija o velho daytona azul Hornet Car

Vença todas as pistas com o carro normal e tenha o carro com 5 estrelas em tudo.

Uma (o cavalo)

Chegue em primeiro nas cinco pistas no Hard Mode.

Extra time

No three Seven Speedway, consiga três setes no jackpot (apertando X) e você terá um tempo extra.

Mirror Mode

Segure X, Y e Z durante a seleção do circuito e você terá acesso ao Mirror Mode.

Rocket Start

No Grid de largada, segure B (freio), então segure C (acelerarador). Enquanto acelera, permaneça com seu RPM entre 6500 e 70. Quando a corrida começar solte o botão B mas permaneça continue segurando o acelerador. Você irá voar sobre seus oponentes.

PLAYSTATION

BLAST CHAMBER

Vidas infinitas

Na tela do menu principal, pressione com no controle 1: □, ←, □, →, ○, ↓, ○, ↑. Depois vá para Game Option e escolha Solo Survivor. Você terá escolhido one player mode, mas suas vidas ficarão infinitas.

PLAYSTATION

TWISTED METAL 2

Carro extra (Sweet Tooh)

Na tela de seleção de carros, aperte ↑, L1, ▲, →. Você ouvirá um som. Agora você poderá selecionar o Sweet Tooth.

Passwords

Moscou: ○, ▲, X, X, ▲, espaço
Paris: espaço, ▲, □, ○, ○, X
Amazon: ○, X, ▲, □, ▲, X
New York: ▲, ▲, X, ▲, X, X
Antarctica: ▲, X, ▲, ○, X, □
Holland: ▲, □, □, X, □, espaço
Hong Kong: ○, ▲, ○, □, □, ▲

SATURN

FIGHTING VIPERS (am)

Activating Hyper Mode

No hyper mode gameplay, aperte ← + soco + chute para arremessar sua armadura. Este modo dá custom combos, mas seus golpes estão enfraquecidos e seus oponentes fortalecidos.

Lutar com o urso

Termine o jogo no Very Hard, em Normal ou Hyper Mode.

No Walls Code

Vença três personagens no training mode.

Fighting Vipers (versão jap.)

No Walls mode

Faça todos os golpes de três ou mais lutadores no training mode e o "No Walls mode" estará disponível no Options.

Training mode music selection

No training mode quando você escolher a função cpu com a, b, c, etc. aperte → para ouvir a música de qualquer fase.

Mudar o nome de Honey para Candy

Para trocar o nome de Honey para Candy (seu nome na maioria dos arcades americanos), segure Z enquanto seleciona ela. Então o logo embaixo da barra de energia irá mudar e uma voz irá anunciar.

Kumachan

Para pegar Kumachan em Fighting Vipers, você deve vencer o jogo com Pepsiman e para pegar Kumachan 2 você terá que vencer com Kumachan.

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

SATURN

TOMB RAIDER

Master Code	F60073C6 C305
	B6002800 0000
Energia infinita F1	10245F7A 03E8
Energia infinita F2	1023A5FE 03E8
Oxigênio infinito	1609447E 0708
Energia infinita F3	1022DFA2 03E8
Energia infinita F4	1025DE42 03E8
Energia infinita F5	1023C91A 03E8
Shotgun Shells infinita	1609452A 0030
Energia infinita F6	1024426A 03E8
Energia infinita F7	1022210E 03E8
Energia infinita F8	1021BBC2 03E8
Infinita Lg. Medi Packs	160622D0 0004
Energia infinita F9	10215462 03E8
Energia infinita F10	1022D2A6 03E8
Energia infinita F11	102262F2 03E8
Energia infinita F12	102356DA 03E8
Energia infinita F13	10225942 03E8
Energia infinita F14	1022D54A 03E8
Energia infinita F15	1022AB1E 03E8
Uzi Clips infinitos	1609451E 0128
Magnum Clips infinitos	16094512 001B

SONIC 3D BLAST

Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Maximum	16098008 0999
	1609800C 03E7
Maximun Rings (Bonus Stage)	160F7C94 03E7
Começar na fase 1-2	D6097C24 0001
	36097C25 0002
Começar na fase 1-3	D6097C24 0001
	36097C25 0003
Começar na fase 2-1	D6097C24 0001
	36097C25 0007
Começar na fase 2-2	D6097C24 0001
	36097C25 0006
Começar na fase 2-3	D6097C24 0001
	36097C25 0008
Começar na fase 3-1	D6097C24 0001
	36097C25 000F
Começar na fase 3-2	D6097C24 0001
	36097C25 0010
Começar na fase 3-3	D6097C24 0001
	36097C25 0011
Começar na fase 4-1	D6097C24 0001
	36097C25 0009
Começar na fase 4-2	D6097C24 0001
	36097C25 000A
Começar na fase 4-3	D6097C24 0001
	36097C25 000B
Começar na fase 5-1	D6097C24 0001
	36097C25 000D
Começar na fase 5-2	D6097C24 0001
	36097C25 000C
Começar na fase 5-3	D6097C24 0001
	36097C25 000E
Começar na fase 6-1	D6097C24 0001
	36097C25 0004
Começar na fase 6-2	D6097C24 0001
	36097C25 0005
Começar na fase 6-3	D6097C24 0001
	36097C25 0012
Começar na fase 7-1	D6097C24 0001
	36097C25 0014
Começar na fase 7-2	D6097C24 0001
	36097C25 0013
Começar na fase 7-3	D6097C24 0001
	36097C25 0015

STREET FIGHTERS ALPHA 2

Começar na fase 7-3	D6097C24 0001
Master Code	F6000924 FFFF
Energia infinita para jog. 1	1604CB14 0090
Super Meter cheio para jog. 1	1604CB76 0090
Jog. 1 sem Super Meter	1604CB76 0000
Infinito C. Combo para jog. 1	1604CD52 0000
Jog. 1 sem C. Combos	1604CB38 0000
Energia Infinita par jog. 2	1604CF14 0090
Super Meter cheio para jog. 2	1604CF76 0090
Jog. 2 sem Super Meter	1604CF76 0000

PLAYSTATION

FINAL DOOM

Mapa	800AB34C 0001
Fogo Rápido	800AB3F8 0001
Shotgun	800AB388 0001
Shotgun Shells	800AB3A8 03E7
Super Shotgun	800AB38C 0001
Rocket Launcher	800AB394 0001
Rockets	800AB3B0 03E7

BEYOND THE BEYOND

Cash infinito	80103884 FFFF
Experiência rapida p/ jog. 1	801149F0 FFFF
" " (Annie)	80114A78 FFFF
" " (Percy)	80114B00 FFFF
" " (Samson)	80114B88 FFFF
" " (Edward)	80114C98 FFFF
" " (Tont)	80114C98 FFFF

PROJECT OVERKILL

Energia infinita p/ jog. 1	800997B6 0164
	800997DA 0064
Munição infinita	800997DC 6464
	800997DE 0064
Chave verde	8005BDA0 0001
Chave laranja	8005BDA0 0001

THE KING OF FIGHTER'S 95

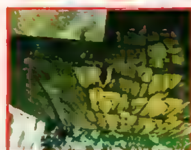
Energia infinita p/ jog.1	8008B454 00CF
	800BCFA0 00CF
Energia infinita p/ jog 2	8008B5B8 00CF
	800BCAFZ 00CF

CASPER

Energia infinita	8007F01C 0064
	8007EA28 0001
Chave Brass	8007EA28 0001
Chave Iron	8007EA2C 0001

MELHORES DO ANO

TOMB RAIDER
PLAYSTATION/SATURN
ADVENTURE
EIDOS / CORE



1

Esta foi a maior surpresa do ano, chegou atropelando todos os fortes candidatos a game do ano e conseguiu chegar no topo, como melhor game de 96.

KILLER INSTINCT GOLD
NINTENDO 64
LUTA
NINTENDO / RARE



2

Este também chegou detonando, saiu no finalzinho do ano e já é o melhor game de luta de todos os tempos, justificou a demora no lançamento.

SUPER MARIO 64
NINTENDO 64
AVENTURA
NINTENDO

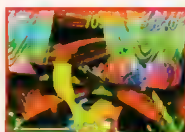


3

O game mais revolucionário dos últimos tempos, chegou arrepiando com o super poderoso console de 64 bits da Nintendo, mostrando do que o novo video game é capaz.

4

NIGHTS
SATURN
AVENTURA
SEGA



RESIDENT EVIL
PLAYSTATION
ADVENTURE
CAPCOM



5

6

TEKKEN 2
PLAYSTATION
LUTA
NAMCO



MORTAL KOMBAT
TRILOGY
PLAYSTATION
LUTA
WILLIAMS

7



THE KING OF FIGHTERS 96
NEO GEO CD
LUTA
SNK



8

STREET FIGHTER ZERO 2
SATURN
LUTA
CAPCOM



9

DONKEY KONG COUNTRY 3
SUPER NES
AVENTURA
NINTENDO



10

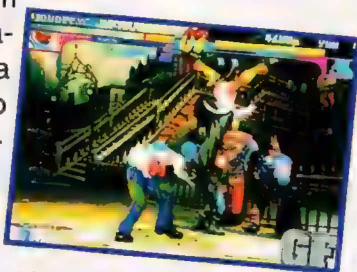
GAME NEWS

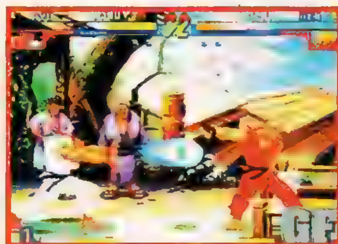
ARCADE

Street Fighter III: New Generation
Capcom
Luta - CD
Previsto para fevereiro/março no Japão



Novas informações sobre o game de luta mais esperado de todos os tempos, Street Fighter III: New Generation, que já vem sendo idealizado e produzido desde que SF2 começou a fazer sucesso e que finalmente saiu do papel para as telas. Como já informamos antes, o game vai utilizar a nova placa da Capcom, a CPSIII, que possui 32 mil cores simultâneas e roda seus games em CD. As novas informações divulgadas pela Capcom são sobre o sistema de jogo. A maior adição do game é o sistema de defesa, há um novo movimento defensivo chamado Blocking, que anula o ataque do oponente deixando-o com a guarda aberta para um contra-ataque, mas ainda não se sabe como o Blocking é acionado. Cada lutador possui 3 Super Arts (conhecidos como Super Combos nos games anteriores) e você poderá escolher um deles antes da luta, o número do Super Arts escolhido aparece abaixo da sua barra de energia. Além disso, todos os lutadores podem correr, assim como em Darkstalkers. Nada ainda foi dito sobre o sistema de combos. Só de ver as imagens de Street III, o game que já virou lenda antes mesmo de ser lançado, dá para sentir o que a Capcom está preparando para os ansiosos gamemaníacos.





SATURN

Digital Dance Mix
Sega
Puzzle - CD
Previsto para janeiro no Japão



Este é um game diferente produzido pela AM2, divisão da Sega responsável por games como Virtua Fighter 2, Virtua Cop 2, Daytona USA e Sega Rally, entre outros. Em Digital Dance Mix, você controla Namie Amuro, a cantora dance mais popular do Japão. Só para se ter uma idéia, seu primeiro álbum solo, Sweet 19 Blues, foi o álbum que vendeu mais rápido de todos os tempos, vendendo 4 milhões de cópias na primeira semana do lançamento, o record anterior era do grupo Pearl Jam, com o álbum "Versus" lançado em 1993, que vendeu 1 milhão de cópias na primeira semana. Segundo a Sega, Yu Suzuki, o chefão da AM2, é um grande fã da cantora. No game, você deve controlar Namie, dançando e cantando. Algumas de suas canções originais também estão incluídas no game. Os gráficos serão produzidos em 3D com a animação fluindo a 60 fps. É esperar pra ver.







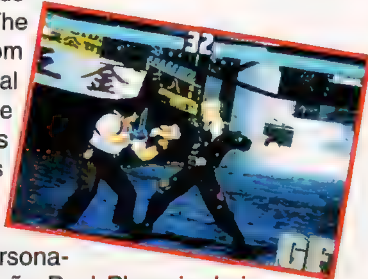
ARCADE

Tekken 3
Namco
Luta - ND
Sem previsão de lançamento





Até que enfim! A Namco resolveu liberar as primeiras imagens e informações de Tekken 3. O game acontece 19 anos após o final de Tekken 2. A vencedora do segundo torneio foi Jun Kazama e, durante este torneio, rolou um "clima" entre Jun e Kazuya, não sabemos como isso aconteceu, mas Jun teve um filho de Kazuya e colocou nele o nome de Jin. O avô do garoto, Heihachi, acredita que exista uma misteriosa força chamada Toshin em Jin e, quando ele completa 15 anos, Heihachi começa a treina-lo. Quatro anos depois, inicia-se o 3º torneio The King of Iron Fist e Jin, já com 19 anos, resolve entrar no tal torneio. Como o torneio se dá quase vinte anos após o game anterior, todos os lutadores já conhecidos estão com uma aparência mais velha. Os únicos personagens que estão de volta são Paul Phoenix, Lei Woolong, King, Law e Yoshimitsu, todos os outros serão novos. A Namco ainda não divulgou nada sobre as novidades do sistema de jogo ou qualquer outro detalhe e ainda não se sabe ao certo qual o hardware em que o game vai rodar (provavelmente um upgrade da placa System 11).









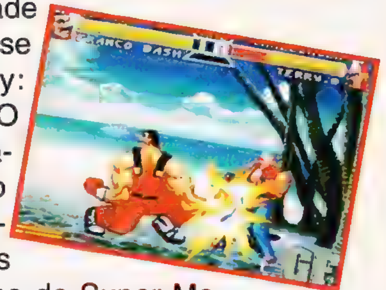


ARCADE
NEO GEO

Fatal Fury: Real Bout Special
SNK
Luta - N/D
Sem previsão de lançamento



Quem não adora os games de luta da SNK? Qualquer ser humano que curte games de porrada sabe que os caras produzem os melhores jogos do gênero (ficando lado-a-lado com a Capcom, que também é veterana no assunto). Desta vez, a SNK está preparando mais uma versão do seu maior clássico, Fatal Fury. O game é um upgrade de Real Bout e vai se chamar Fatal Fury: Real Bout Special. O sistema de jogo é basicamente o mesmo de RB, mas com algumas novidades como o novo sistema de Super Moves (conhecidos também como Golpes Fatais) e os planos de ação, que agora são apenas dois e não mais três como em RB e FF3. Todos os lutadores de RB estão de volta (com exceção de Geese Howard, que supostamente morreu em RB) e para esquentar a briga 4 lutadores semi-novos chegam arrebentando: Laurence Blood, Tung Fu Rue, Cheng Sinzan e o chefão Wolfgang Krauser (todos de FF2 e FF Special), somando um total de 19 lutadores. Além disso, todos os personagens foram redesenhados (babe na nova roupinha da Mai). O game ainda não tem data de lançamento definida, mas já deve estar estourando.







PLAYSTATION

Final Fantasy VII
Squaresoft
RPG - 3 CDS
Previsto para 31 de janeiro no Japão



Está chegando o grande dia, o melhor RPG de todos os tempos está cada vez mais perto do lançamento. Dia 31 deste mês é a data de lançamento de Final Fantasy VII, a maior obra-prima da Square, o game mais esperado dos últimos anos. Mais detalhes já foram revelados sobre o game. Em Final Fantasy VI (3 nos States), a grande novidade no sistema de batalhas foram os Relics, agora, em FFVII, a Square inova mais uma vez com um sistema jamais visto, o Materia Orb System. Só para começar, não há mais armaduras, escudos ou elmos, tudo foi substituído pelas Materia Orbs, que são produzidas pelo reator Makoro (aquele que foi destruído por Cloud, Barret e Aeris destruíram no CD demo), da Shin-Ra Corporation. As Materia Orbs contém as características de armas, armaduras, Relics e Espers, elas podem ser colocadas em suas armas, colares ou braceletes (no bracelete de Aeris cabem 8 Materia Orbs). Você pode combinar diferentes Materia Orbs, algumas combinações funcionam melhores que outras. As Materia Orbs podem ser compradas nas lojas, roubadas dos inimigos ou encontradas em baús. São 5 tipos diferentes de Materia Orbs: as Direct Materia tem efeito direto sobre seus personagens, a Materia "HP Up", por exemplo, aumenta o HP máximo de seu personagem, "Agility" aumenta a agilidade e assim por diante; as Indirect Materia não têm efeito direto, mas podem ser muito úteis, há algumas como "Repel Enemies" ou "Attract Enemies" que evitam ou atraem inimigos e também o "HP Magic", que permite que

















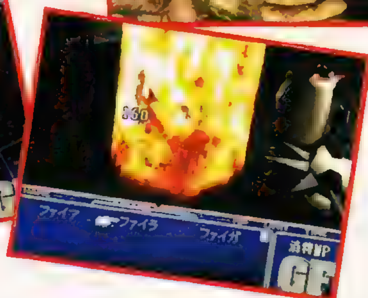




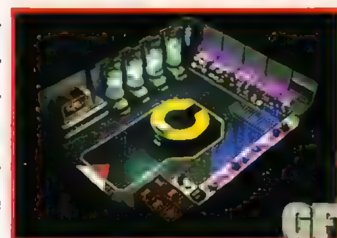








você use o seu HP no lugar do MP para fazer magias, outras Indirect Materia incluem "Counter Attack", "First Attack", "Absorb HP" e " Absorb MP"; o terceiro tipo é o Comand Materia, que adiciona comandos extras para seus personagens, alguns destes comandos já são conhecidos, "Throw", "Steal", "Metamorph", "Cover", "Control" e "Jump" são alguns exemplos de Comand Materia Orbs; as Magic Materia dão novas magias aos seus personagens, como Fire, Ice, Thunder, Cure, Life, Poison e outras, cada magia tem sua Materia, você deve equipar uma destas Materia Orbs tempo suficiente para o personagem aprender a magia (assim como funcionavam as Espers em FFVI); o último tipo e o mais legal é o Summon Materia, que permitem invocar monstros, equipando-se com Leviathan, por exemplo, permitirá que você invoque o Leviathan durante a batalha (o mesmo que foi visto no CD demo), outros monstros já confirmados são Bahamut, Shiva e Ifrit. Há mais uma infinidade de Orbs pelo jogo, alguns secretos e bem difíceis de conseguir, outros Orbs já confirmados são "Magic", "EXP Up", "GP Up", "Attract Chocobo", "Extra Attack", "Extra Steal", "Quadra Slam", "Quadra Magic", "Attract", "Rule", "Long Range Attack", "Attack All", "Magic All", "Consecutive Attack" e "Poison". Mas sem armaduras, escudos ou elmos, como seus personagens vão se defender? Simples, as Materia Orbs "Barrier" e "Magic Barrier" garantem a sua defesa. Quem já jogou o CD demo, deve ter notado uma barra com duas divisões chamada Barrier do lado esquerdo do nome de cada personagem, estas duas Materia Orbs permitem que você use as magias "Barrier" e "Magic Barrier", enchendo cada vez mais as divisões da barra e aumentando a defesa do personagem, mas a barra esvazia depois de cada batalha. Este novo sistema de batalhas é realmente inovador e oferece uma infinidade de combinações diferentes. Confira mais detalhes sobre este clássico antecipado na Gamers Nº 13. Ficaremos esperando ansiosos por este game que ainda vai dar muito o que falar.








RAPIDINHAS

Mais porrada poligonal da Takara

Depois de produzir uma pá de games da série Toshinden, a Takara resolveu lançar o seu primeiro game de luta poligonal diferente. D-Xhird será lançado para Saturn em meados de 97. Nada foi divulgado sobre sistema de jogo ainda.



Game do criador de Akira

Fake Down está sendo produzido pela System Sacom, uma softhouse conhecida, e conta com um time respeitável. Entre os animadores está Katsuhiro Otomo, o criador de Akira, e mais outros artistas responsáveis por sucessos como Street Fighter II: Animated Movie e Gost in the Shell. As imagens são das cenas de batalha, mas ainda não se sabe como é o resto do game.

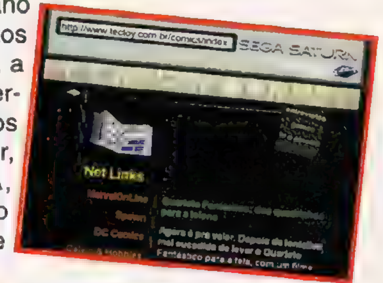


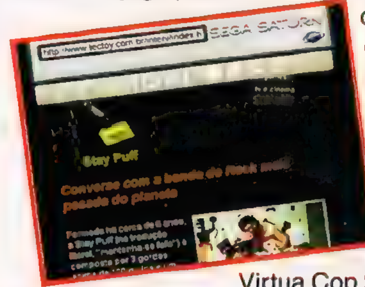
Saiba porque Street Fighter Alpha 2 não roda no seu Super NES

Quem destravou o console da Nintendo para poder jogar com cartuchos piratas, vai ter que fazer um novo destravamento, ou seja, um segundo chaveamento para poder usar cartuchos originais novos como SFA2, Super Mário RPG e outros.

Tec Toy começa o ano com tudo

A Tec Toy começa mais um ano arrebentando com lançamentos de primeira. Só para começar, a empresa vem com tudo no mercado de CD ROM, com títulos animais como Virtua Fighter, Bug, Sonic, Daytona USA, Virtua Squad (uma nova versão de Virtua Cop, Road Rash e Fifa 97, é jogo para computador nenhum botar defeito. O Mega também não fica de fora e ganha Sonic 3D Blast e Virtua Fighter 2. Os jogadores de Master ganham Pica- Pau e Mortal Kombat III, o game que já virou mania. O Saturn também ganha ótimos lançamentos como Worldwide Soccer 97, Virtua Cop 2, Daytona Championship Circuit Edition e Fighting Vipers. Mas o principal lançamento da Tec Toy fica por conta do Net Link para Saturn, o acessório que permite a você navegar pela Internet. O Net Link vem com um modem de 28.800 bps e um CD que contém o Browser (software usado para navegar na Internet), bastando que você ligue uma linha telefônica ao modem para poder surfar na World Wide Web. O Browser tem uma interface amigável, e lê arquivos HTML 2.0 e a maioria dos arquivos HTML 3.0, ainda dá para ouvir os arquivos de som com as extensões AU, AIFF e WAV e mostra tudo com uma resolução de 640 X 480 com 256 cores. Você pode visitar as Home Pages da WWW, enviar e receber E-Mails, ter sua própria Home Page. Você escreve com um teclado que aparece na tela utilizando o joystick ou mouse do Saturn, mas se preferir pode comprar um adaptador para usar teclados de PC.





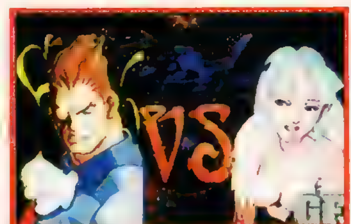


Columbia Tristar lança Street Fighter II - O filme

O pessoal que curtiu o desenho animado Street Fighter II, que foi exibido no começo do ano nos cinemas brasileiros, já pode levar o filme para casa. A Columbia acaba de lançar o longa - metragem em versão dublada com 1 hora e meia de duração. Street Fighter II - O filme possui trilha sonora no gênero heavy metal incluindo uma música de Alice in Chain.

Por baixo do pano

Enquanto toda a atenção está voltada para o lançamento de Street Fighter III, a Capcom está preparando a terceira versão de Darkstalkers. O nome do game será Vampire III e a Capcom promete que não será um simples upgrade, muita coisa vai mudar. O game vai rodar na antiga placa CPSII.



PRO IMAGEM



por Carlos Gênova



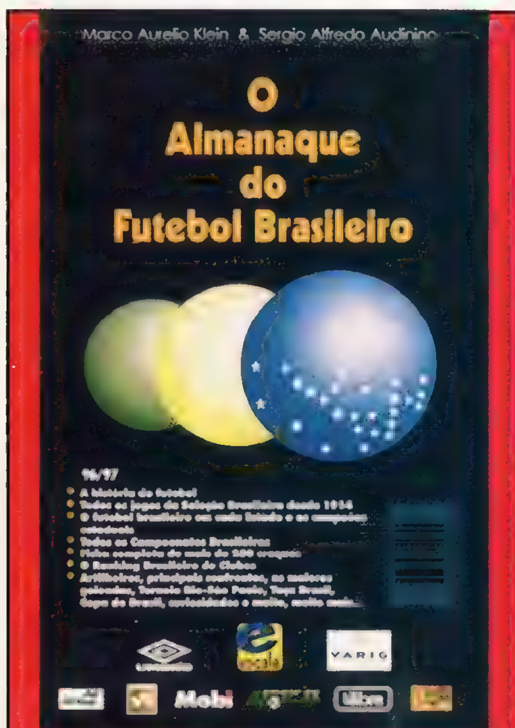
SIGNOS SENSUAIS

A ano tem doze meses e a revista MAN ESPECIAL traz doze belas mulheres, em doze dos mais belos ensaios fotográficos. Que tal ver tudo isso e ainda ganhar um Calendário? Aproveite trocar seu signo por uma gata e esqueça o azar.

SHOW DE BOLA

AQUI, AS AVES GORJEIAM COMO LÁ.

"Não tenho do que reclamar na vida pessoal e profissional. Retornei a Belo Horizonte no início do ano e de lá para cá só acumulei alegrias.
O Profissionalismo no Cruzeiro é tão bom quanto no São Paulo".
Essas afirmações positivas, são de Palhinha em entrevista para a Revista Show de Bola.



A BÍBLIA DO FUTEBOL

"Deus, sentindo-se culpado por ter dado tanta qualidade ao jogador brasileiro, procurou equilibrar as coisas e deu-nos, como compensação, os dirigentes futebolísticos que temos". Essas são as palavras de Matinas Suzuki Jr. na apresentação que escreveu para o ALMANAQUE DO FUTEBOL BRASILEIRO. E mais: "Quanto a este almanaque precioso, se você não pode tê-lo, como uma bola, aos pés, tenha-o sempre à mão". Não perca!

NATAL EM GRANDE ESTILO!

Você poderá ter toda a magia do natal em seu lar, com fantásticos enfeites e arranjos feitos por suas próprias mãos. Isso e muitas dicas e cursos você encontrará nas páginas da PEGUE & FAÇA.





...É O BICHO, É O BICHO...

O Yorkshire, uma das raças mais procuradas como cão de companhia, está nas páginas da Animais & Cia, junto a muitos outros bichos, que irão encantar todos os leitores. E diversas informações sobre a saúde do seu animal, serviços, exposições, classificados, etc. Tudo em uma linguagem que, além de prender a sua atenção, vai deixá-lo ansioso pelo próximo número.

ALMANAQUICE

O Diretor Presidente da Editora Escala, foi inesperadamente homenageado nas páginas do Almanacão BEAVIS E BUTT-HEAD. Tão logo descubra o responsável, é claro que vai "retribuir". Vale a pena acompanhar passo a passo!

NOVIDADES

Livros Livros Livros Livros Livros Livros Livros Livros Livros Livros Livros Livr

UM FOTÓGRAFO DIFERENTE CHAMADO DEBRET

Fotografia, Artes Plásticas e Literatura.
Neste livro, as três formas de expressão artística se unem para conduzir as crianças e os jovens também, numa divertida e informativa viagem entre o passado e o presente.
Autoras: Mércia Maria Leitão
Neide Duarte
Lançamento: Editora do Brasil

"VILLA LÔBOS"

Da coleção Crianças Famosas, aproxima o compositor do público infantil, mostrando que foi uma criança como qualquer outra, que empinava pipa e soltava balões, mas também gostava de música.
Autora - Nereide S. S. Rosa - Callis Editora.

ATIVIDADES, GIBIZINHO E CHEQUINHO

Ninguém perde por esperar.
A criançada agora vai poder se deliciar com as aventuras da TURMINHA DO GABI.
Durante 21 anos, essa turma deu o que falar nos suplementos infantis dos principais Jornais, em forma de tiras.
O GABI virou revista e muito mais. Tem até chequinho para a garotada brincar de faz de conta.
É só conferir.

CANTOS DE ENCANTAMENTO

Poemas bem humorados, brincalhões, colocam o leitor diante de seres mitológicos e lendas de nosso folclore, numa visão emocionada e original.
Texto - Elias José
Ilustrações - Mariângela Haddad
Lançamento - Formato Editorial

MARVEL SUPER HEROES IN WAR OF THE GEMS

OS HERÓIS MARVEL ARRASAM NO SUPER NES



No início, você pode selecionar um dos 4 estágios.



São 5 super-heróis para você escolher e detonar.

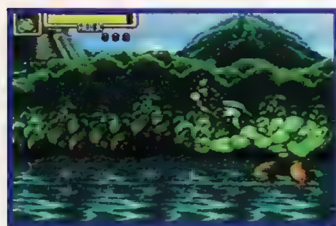
Há pouco tempo, a Capcom lançou Marvel Super Heroes para arcade, um excelente game de porrada e agora lança uma versão para Super NES, mas quem pensava que o game seria baseado no arcade pode ir tirando o cavalinho da chuva, do arcade mesmo só os personagens.

O game segue o padrão de X-Men, também para o Super NES, e não tem nenhuma novidade ou qualquer coisa especial que chame a atenção. É apenas um bom game de ação e nada mais.

Você deve escolher um dos cinco heróis Marvel (Iron Man, Spider Man, Captain America, Wolverine e Hulk) e encontrar as seis Gemas do Infinito que estão espalhadas por diferentes partes da terra. Quem conseguir reunir a Gemas, poderá ser o dono do universo, então você deve impedir que elas caiam em mãos erradas.

Os gráficos e o som estão apenas bons, não se destacam, apenas cumprem seu papel. A jogabilidade é muito boa, misturando o padrão dos games de plataforma com luta.

Se você já gostava de X-Men para o Super NES ou se apenas é fã dos heróis Marvel, confira mais este game da Capcom para o 16 bits da Nintendo.



Hulk mostra sua força incrível.

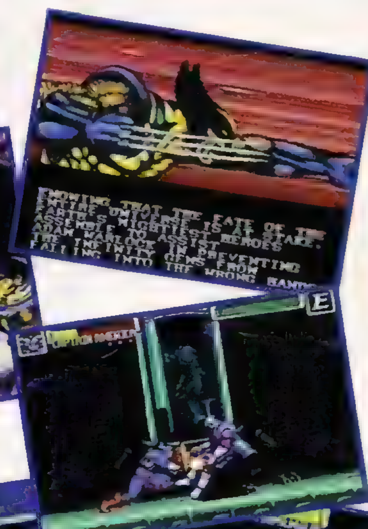


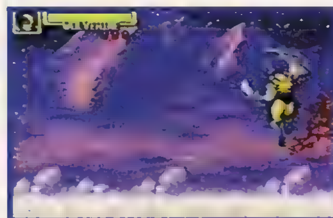
Antes de começar cada fase, você pode escolher os itens que vai usar.

Comandos

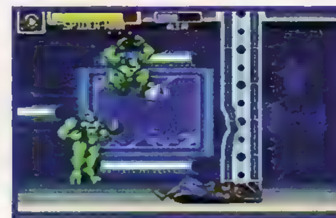
Y .... Ataque
B .... Pulo





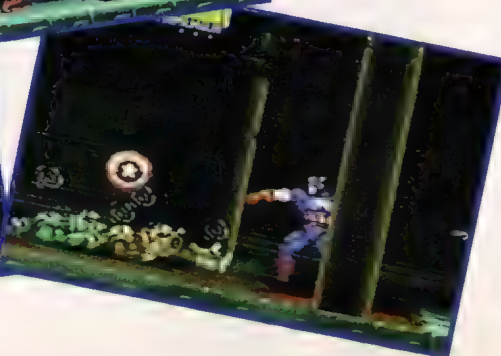


Wolverine tem golpes dignos de Street Fighter.



Nesta fase, seja rápido para não ficar sem fôlego.





SUPER NES			
MARVEL SUPER HEROES: WAR OF THE GEMS			
CAPCOM	-	16 MEGA	
AÇÃO	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	84	JOGABILIDADE	89
MÚSICA	82	DIFICULDADE	80
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	77
DIVERSÃO	87	CLAS. FINAL	83
CRÍTICA			
O game não tem muitas novidades, mas quem curtiu X-Men para o console vai gostar também de MSH.			


PRO IMAGEM
DONKEY KONG
COUNTRY 3
DIXIE KONG'S
Double Trouble!

O SUCESSO DA NINTENDO ESTÁ DE VOLTA

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!



Donkey Kong Country finalmente chega à sua terceira versão para o Super NES e já vem arrebentando, com muitas novidades e ainda mais longo.

Desta vez, você vai controlar Dixie Kong e Kiddy Kong, um macaquinho ainda bebê mas que tem um peso enorme, e deverá salvar Donkey Kong e Diddy Kong, que foram raptados pelo vilão Kaos.

O game está bem maior que os antecessores, para terminar o jogo com a porcentagem máxima, você deverá coletar muitos itens diferentes. As Kremcoins agora estão muito bem escondidas e as moedas DK também. Além disso, ainda tem os Banana Birdies, que estão escondidos em cavernas e você só consegue pegá-los após resolver um jogo de memória. E ainda tem os membros da família urso, que possuem diferentes objetos.





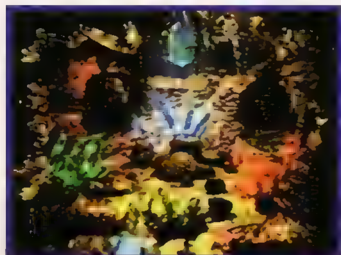
O game arrebenta desde a tela de apresentação até o Game Over.



Funky Kong aluga diferentes tipos de barcos para os macaquinhos.



Fique atento para achar alguns estágios secretos e conseguir alguns Banana Birds.



Neste tipo de estágio você deve repetir a seqüência feita pelo computador, para os cristais verdes, aperte Y; para os azuis, aperte X; para os vermelhos, aperte A e para os amarelos, aperte B.

Os gráficos do game estão com a mesma resolução dos anteriores (que já era bem alta), assim como a animação dos personagens, mas as cores estão muito mais fortes. O som está no mesmo nível, com músicas que sempre combinam com as fases e efeitos sonoros impecáveis. A jogabilidade também não fica atrás, todos os comandos são bem fáceis e rápidos, apesar de que, em algumas partes, há um leve Slowdown (câmera lenta).

Com um game tão longo e divertido, vai ser difícil você sair da frente da telinha nestas férias. Jogue DKC3 e você verá do que o Super NES ainda é capaz.



Os ursos vendem alguns itens para você.



Wrinkly está jogando um Nintendo 64, dá para adivinhar o jogo pela música.



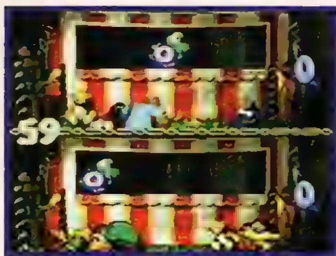
Você pode quebrar o chão jogando Kiddy Kong para cima.



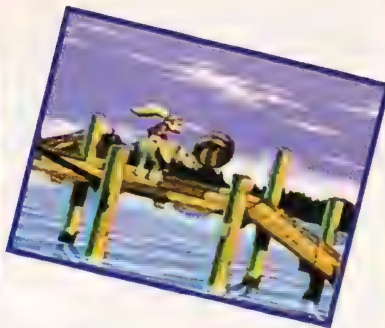
As moedas DK são guardadas por este Kremling, detone-o com o barril.



SUPER NES			
DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE'S DOUBLE TROUBLE			
NINTENDO / RARE		32 MEGA	
AVENTURA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	98	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	93	DIFICULDADE	88
EF. SONOROS	94	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	93
CRÍTICA			
DKC3 continua com a mesma qualidade, só que muito mais longo.			



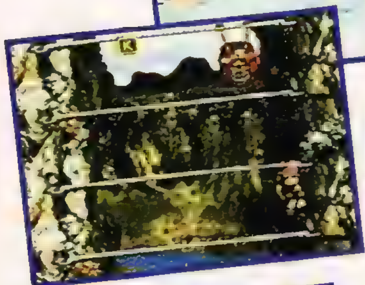
No bonus de Swaky, você deve disputar tiro ao alvo contra o velho Cranky.

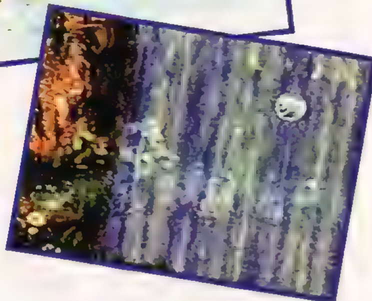


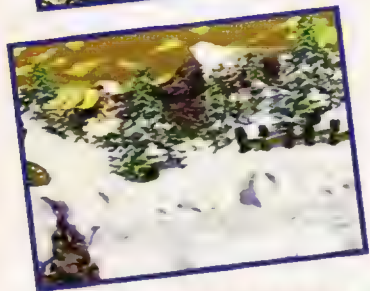
Comandos

Y	Rodopio (Kiddy)/Giro (Dixie)
	Pegar Barril/Ataque com animal
	Arremessar Parceiro
B	Pulo
X	Descer do Animal
A	Formar ou Desfazer Equipe
Select	Trocar de personagem











Dicas

O pulo rodopio ainda está presente e continua muito útil, dê um rodopio da ponta de uma plataforma e, quando estiver caindo, aperte o pulo, você pode alcançar lugares bem difíceis assim. Para alcançar lugares altos, escolha Kiddy Kong, forme equipe com Dixie e jogue-a para o alto. Outra opção para alcançar lugares difíceis é o pulo helicóptero de Dixie, pule e segure o botão Y. Você pode quebrar o chão jogando Kiddy para o alto. Na tela do mapa procure por praias, geralmente há cavernas escondidas onde você pode encontrar Banana Birdies (após pegar um deles visite Wrinkly Kong).

VECTORMAN 2

VECTORMAN VOLTA PARA ARRASAR

O primeiro game de Vectorman, para Mega Drive, chegou detonando, com gráficos animais, efeitos visuais de babar e uma jogabilidade incomparável, agora, após um ano, Vectorman está de volta ainda mais arrasador.



O game é a continuação direta de seu antecessor. Após detonar Warhead, a nave de Vector é atingida por um míssil e cai numa fábrica abandonada na terra. Para piorar a situação, Vectorman encontra alguns insetos mutantes destruidores. Sua missão é detonar os insetos e salvar a terra mais uma vez.

Comandos Gerais

A ou B .... Tiro
C .... Pulo
C, C .... Pulo Duplo

O esquema de jogo é basicamente o mesmo do primeiro game, mas algumas coisas mudaram, os morphs, por exemplo, são específicas de cada fase, Vector não se transforma mais com um simples item (com exceção do Tornado). Para compensar, há a assimilação com os insetos, ou seja, alguns inimigos que você detona, deixam itens de assimilação e, se você pegá-los, vai assumir as características daquele inimigo.

Os gráficos continuam com o mesmo nível de Vectorman 1, mas não há tantos efeitos visuais. O som também mantém o mesmo ritmo e a jogabilidade continua animalesca, bem simples e rápida.

O game não é muito diferente do primeiro, então se você gostou do original, não perca esta continuação.



Na primeira fase, desça atirando e pegue os Photons em seqüência.



Alguns inimigos deixam itens preciosos.

MEGA DRIVE

VECTORMAN 2			
SEGA	-	32 MEGA	
AÇÃO	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	92	DIFICULDADE	92
EF. SONOROS	88	ORIGINALIDADE	84
DIVERSÃO	87	CLAS. FINAL	89

CRÍTICA

O game não tem muitas novidades em relação ao primeiro, mas continua divertido, confira.

SONIC ESTÁ DE VOLTA AO MEGA

SONIC 3D BLAST



Sonic foi o primeiro grande sucesso do Mega Drive e é mania até hoje. Sua continuação, Sonic 2, foi um sucesso absoluto (e é um dos melhores jogos de Mega de todos os tempos). Depois vieram outros games de Sonic: Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sonic Spinball. Mas agora, depois de ficar sumido por um tempão, Sonic aparece mais uma vez no Mega (simultaneamente com o Saturn) em um game diferente.

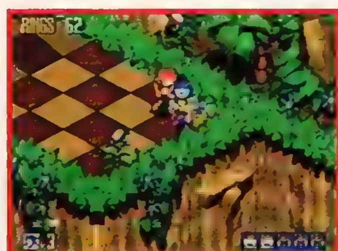
O game tem 32 mega de gráficos deslumbrantes (pelo menos a nível de 16 bits), só para se ter uma idéia, a abertura do game é um Full Motion Video, isso mesmo, abertura em FMV em um cartucho de Mega Drive, tá certo que não é lá grande coisa, a resolução é baixíssima a apresentação é curtinha e a velocidade é lenta. Mas os gráficos do game mesmo são ótimos, a animação dos personagens parece com a de Donkey Kong Country para Super NES e a principal característica dos games de Sonic continua em alta, a velocidade.



A jogabilidade é ótima, o esquema não é mais aquele de game de plataforma, agora você controla Sonic em um mundo 3D com visão em 3/4, os comandos são simples e respondem com velocidade, só demora um pouco para se acostumar com a movimentação de Sonic no cenário, mas quando você pega as manhas é uma beleza.

O som é muito bom, mas não muito diferente dos outros games do sistema, aquelas músicas e efeitos sonoros típicos de Mega Drive, mas isso não interfere na diversão.

Os Mega maníacos não podem perder mais esta aventura de Sonic contra o eterno vilão Dr. Robotnick, o game ficou de babar.



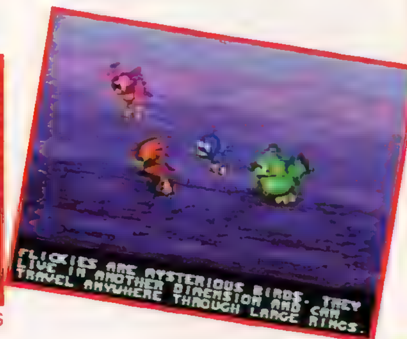
Entregue 50 argolas para um dos amigos de Sonic e você irá para a fase de bonus, onde poderá conseguir uma Chaos Emerald.

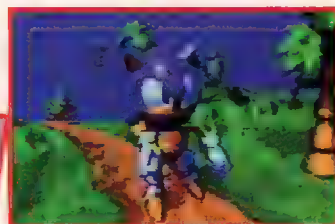


Adivinha o que acontece quando você coleta 100 argolas. Acertou! Você ganha uma vida.



Nas fases de bonus, colete as argolas e desvie-se dos espinhos, evitando pular muito, fazendo isso você vai ganhar uma Chaos Emerald.





Por incrível que pareça, a abertura do game é em FMV, mas com uma qualidade baixíssima.



Detone os inimigos e pegue os Flickies para avançar nas fases.





MEGA DRIVE			
SONIC 3D BLAST			
SEGA	-	32 MEGA	
AVENTURA	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	93	JOGABILIDADE	92
MÚSICA	87	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	84	ORIGINALIDADE	93
DIVERSÃO	90	CLAS. FINAL	90
CRÍTICA			
Um ótimo game para o Mega, com ótimos gráficos, jogabilidade inovadora e diversão em alta.			

KONAMI ARRASA COM MAIS UM FUTEBOL DE PRIMEIRA

WINNING ELEVEN 97



Você pode escolher entre vários modos de jogo.



No Profile, você confere os dados de cada jogador, inclusive os brasileiros.

O primeiro game de futebol de sucesso produzido pela Konami foi Perfect Eleven para Super Famicom (International Super Star Soccer nos States), depois veio a continuação ainda melhor, Fighting Eleven (International Super Star Soccer Deluxe para Super NES), para arrasar de vez, a Konami resolveu lançar uma versão para Playstation, Winning Eleven (que chegou nos States como Goal Storm), agora a Konami radicaliza de vez e lança Winning Eleven 97 para Playstation, uma obra-prima do futebol.

O game mudou bastante em relação ao seu antecessor, desde gráficos até esquema de jogo. Para começar, a movimentação dos jogadores é bem mais realista e a textura dos polígonos também. A jogabilidade melhorou bastante, com maior velocidade e novos comandos.

Winning Eleven 97 ainda tem uns "extras" bem legais, como o Profile, onde você confere os dados dos jogadores; você tem mais opções para controlar o replay; as comemorações de gols estão mais variadas; há mais modos de jogo, além de várias outras opções.

O game é obrigatório para os fãs de uma boa partida de futebol, a Konami realmente caprichou, este é o verdadeiro futebol-arte.



Comandos

No Ataque

X .... Passe
□ .... Chute Forte
△ .... Chute Alto e Curto
○ .... Chute Alto e Longo
R1 .... Corrida
Select .... Ativar/Desativar Estratégia
→ → .... Driblar

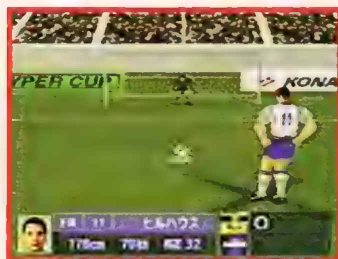
Na Defesa

X .... Roubar a bola
□ .... Carrinho
△ .... Controlar Goleiro
L1 .... Trocar de jogador
R1 .... Corrida
L2 ou R2 .... Atrair jogador para a bola

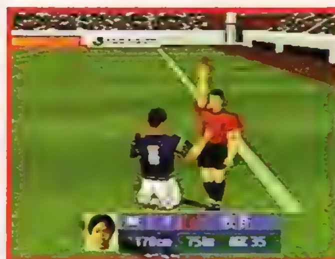
Com a bola no ar

X ou □ .... Cabecear/Bicicleta/Peixinho





Na hora de bater um pênalti, □ dá um chute forte e X dá um chute fraco.



O juiz é louco para distribuir cartões, evite dar carrinhos.



No Replay, você pode controlar o zoom com ↓ ou ↑ e a rotação com R1 ou L1.







PLAYSTATION

WINNING ELEVEN 97			
KONAMI	- CD		
FUTEBOL	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	82	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	87	ORIGINALIDADE	91
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

A Konami conseguiu melhorar ainda mais o game de futebol mais animal do Playstation.

FIFA SOCCER 97

FIFA CHEGA COM NOVIDADES PARA 97

Fifa Soccer já é um dos games de futebol mais conhecidos do planeta e já ganhou várias versões para diferentes consoles, agora a Electronic Arts lança a quarta versão para Mega Drive.

O game não mudou quase nada em matéria de gráficos, som ou jogabilidade, as mudanças estão nas opções.

A principal novidade é o Indoor Soccer, ou futebol de salão, uma boa pedida para quem já estava enjoado daqueles campos verdes. Você pode jogar um amistoso, ligas, torneios, playoffs ou apenas praticar seus pontos fracos. Além disso, ainda tem mais times e o nome dos jogadores reais (um pouco desatualizados). Você pode ainda, criar seus próprios torneios, criar jogadores, times e também trocar jogadores de um time para outro, além de várias outras opções.

O game está super complexo, mas é fácil de entender e usar todas as opções. Se você gostou das versões anteriores, não perca Fifa 97, o game ficou ainda melhor.





Nesta versão também dá para escolher times do Brasil.



Agora você pode também jogar futebol de salão.



Assim como nos anteriores, há vários idiomas diferentes.



MEGA DRIVE			
FIFA SOCCER 97			
ELECTRONIC ARTS - 16 MEGA			
FUTEBOL - 1 A 4 JOGADORES			
GRÁFICO	84	JOGABILIDADE	82
MÚSICA	80	DIFICULDADE	82
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	84
CRÍTICA			
Fifa 97 traz uma tonelada de novas opções, mas basicamente continua o mesmo game.			

O SUCESSOR DE RESIDENT EVIL

TOMB RAIDER



Se você curte aventuras no estilo Indiana Jones, você não pode perder Tomb Raider por nada neste mundo, o game chegou para desbancar Resident Evil, que era forte candidato a game do ano, até agora.

Você controla Lara Croft, uma verdadeira versão "turbinada" e feminina de Indiana Jones. A mina tem anos de experiência em aventuras do tipo exploração de templos antigos ou excavações à procura de objetos de grande valor arqueológico e coisas do gênero, ela já escreveu sobre suas aventuras e ficou famosa por suas façanhas. Os mais desvisados vão pensar que Lara é uma espécie de ninja, seus saltos são inacreditáveis, suas habilidades com armas de fogo são incomparáveis, sua flexibilidade é digna de uma ginasta russa, sem contar a agilidade, força e é claro, sua beleza.

Os estágios são o outro ponto forte do jogo. São 15 fases divididas em 4 mundos diferentes. As fases são completamente, totalmente, arrasadoramente, absurdamente, inacreditavelmente enormes, você pode demorar até 3 horas ou mais para terminar algumas. Há uma infinidade de itens escondidos e puzzles para você resolver. Os caras que desenvolveram as fases devem ser malucos, os puzzles são tão legais e de uma genialidade que você não acredita.



Os gráficos são poligonais, texturizados em tempo real (ao contrário de Resident Evil, que é pré-texturizado) e a animação é super realista. Você vai ficar impressionado com o nível de detalhes na tela e a qualidade das texturas, apesar que a resolução ainda poderia ser melhor.

E o som? Sem comentários. Apavorante. Você vai se sentir dentro de um filme de aventura, as músicas dão um toque de suspense e ação jamais vistos. Os efeitos sonoros completam com chave de ouro, o som do ambiente é o mais realista possível, os efeitos sonoros dos inimigos também impressionam.

A jogabilidade é ótima para um game do gênero, você tem uma ótima liberdade de movimentação (assim como em Mario 64, você pode ir para qualquer lugar), e os ângulos de visão são bem livres. Os movimentos de Lara são rápidos e fáceis de executar.

Tomb Raider é uma verdadeira obra-prima, é muito raro ver um jogo com esta qualidade, você precisa jogar este game.

DICAS

Segurando R1, Lara anda lentamente, evitando quedas de lugares altos. Apertando o botão ○, Lara rola para frente e termina virada para o lado oposto. Você pode pular de várias formas diferentes, apertando somente o botão □, Lara dá um pulo alto para cima; apertando □ e imediatamente ↑, você vai dar um pulo para frente; com □ e ↓, Lara dá um pulo para trás; aperte □ e logo depois ← ou → para pular para os lados. Há também o salto longo, para executá-lo, corra e aperte □. Se você quiser alcançar uma plataforma distante, aproxime-se da ponta segurando o botão R1, aperte ↓ para Lara dar um pequeno salto para trás, então segure ↑ e, logo em seguida, segure também o botão □, seu pulo será longo e preciso. Para se pendurar em uma parede, segure o botão X e Lara vai se agarrar na parede, continue segurando X e aperte ← ou → para se deslocar para os lados ou então aperte ↑ para subir, se você soltar o botão X, Lara vai se soltar. Você também pode se pendurar na parede durante um pulo, basta segurar X no salto. Para pegar itens, fique em cima deles e aperte X. Os switches também são ativados com o botão X. Para usar um item ou chave, posicione Lara em frente do local no qual você quer usar o item e aperte o botão X, o menu de itens vai aparecer, escolha o item e aperte X novamente. Para puxar ou empurrar certos blocos, segure o botão X em frente do bloco e Lara vai se posicionar, então aperte ↑ para empurrá-lo ou ↓ para puxá-lo. Sempre que você quiser investigar uma área, segure o botão L1 e controle a visão com o direcional. Confira na seção Pró-Dicas um truque realmente radical para este game ainda mais radical.



Na casa de Lara você pode treinar suas habilidades, ela mesma diz os comandos para cada ação.



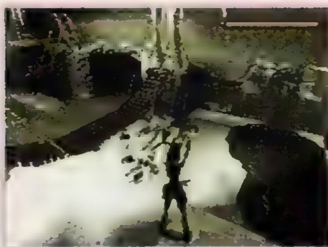
Vá para o canto esquerdo e você poderá agarrar a parede e subir para encontrar uma passagem secreta.



PLAYSTATION			
TOMB RAIDER			
EIDOS / CORE		CD	
ADVENTURE		1 JOGADOR	
GRÁFICO	99	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	98	DIFICULDADE	95
EF. SONOROS	98	ORIGINALIDADE	96
DIVERSÃO	99	CLAS. FINAL	98

CRÍTICA

O game é perfeito para os fãs de Indiana Jones e com certeza o melhor game do ano.



Se você estiver com a arma empunhada, basta o inimigo estar no campo de visão de Lara que ela mira sozinha, aí é só descer bala.





Se você quiser se pendurar em uma plataforma logo abaixo de Lara, fique de costas, segure o botão X e então aperte ↓.



Mais uma passagem secreta, tome distância e dê um pulão em direção à plataforma cheia de mato.



Logo no começo do jogo siga até o final do corredor para achar uma passagem secreta à esquerda.



Segurando o botão X, Lara pode pendurar-se em uma parede.

Comandos

↑	Correr para frente
↓	Esquivar-se para trás
←	Virar para a esquerda
→	Virar para a direita
Select	Mostrar menu de itens
▲	Sacar Guardar arma
X	Açao
□	Pulo Nadar
	Rolar para Frente
L1 + direcional	Olhar
R1 + direcional	Andar lentamente
L2	Dar um passo para a esquerda
R2	Dar um passo para a direita



Ao ativar esta alavanca, corra pois a porta fica aberta por pouco tempo.



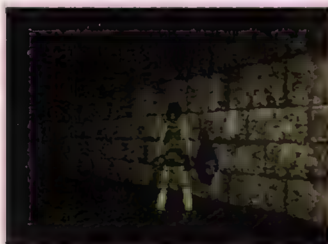
Quando houver muitos inimigos por perto, você estiver encurralado e o espaço for grande, atire pulando para os lados e os inimigos não conseguirão atingi-lo.



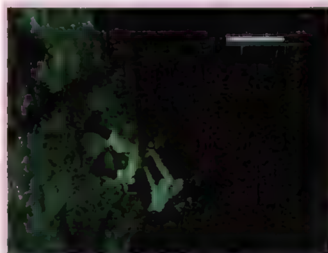
Cuidado com este tipo de chão, ele cai rapidamente depois de pisado.



Alguns itens são super difíceis de serem encontrados.



Você só poderá salvar o seu progresso quando encontrar um Save Point ou passando de fase.



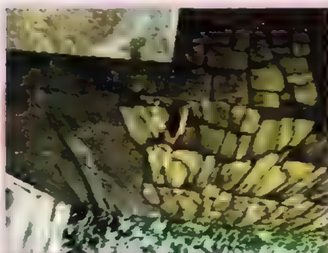
Suas aventuras vão rolar até debaixo d'água. Haja fôlego!



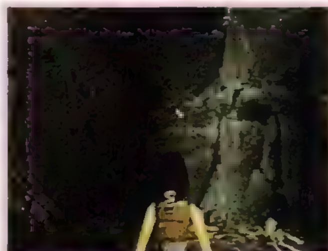
Para passar pelas guilhotinas, fique em um dos cantos, de costas, e aperte ↓ quando a lâmina for para o lado oposto.



Nesta fase, sua principal missão será encontrar 3 engrenagens para ativar o mecanismo que fecha a passagem de água.



Pendure-se neste local, perto das engrenagens, vá para a esquerda e caia tranqüilo, você não será levado pela água, pegue o item e volte pela água..



A Shotgun está ao lado deste esqueleto, perto das engrenagens.



Olha só o tamanho do dinossauro que Lara tem que encarar, detone com alguns tiros de Shotgun e complete o serviço com a arma normal.



Contra
Legacy of War









O clássico da Konami com 32 bits de potência

Contra já é um verdadeiro clássico dos video games. O jogo, criado pela Konami, já ganhou várias versões para uma porrada de consoles diferentes, e agora estréia nos 32 bits com força total.

O game é, ao mesmo tempo, o velho Contra que você já conhece e também um game totalmente novo. A mesma matança de aliens, a mesma ação sem pausas, o mesmo esquema de power-ups que deixa seus personagens quase invencíveis, mas tudo isso com um visual radicalizante, gráficos poligonais texturizados, efeitos visuais animais, jogabilidade reformulada, tudo o que o Playstation pode oferecer.

O enredo é quase o mesmo das versões anteriores, aTerra está sendo invadida por aliens e caberá a você, no papel de um dos quatro heróis maníacos, atirar, matar, debulhar e salvar o mundo.

Esta versão para Playstation ainda vem com um óculos 3D (daqueles com uma lente azul e outra vermelha) para jogar no modo especial 3D. Não perca Contra: Legacy of War para o 32 bits da Sony, ainda mais se você já curtiu as versões anteriores.



Você escolhe entre 4 personagens diferentes.


Para passar deste portão, atire pulando.

Comandos

- X .... Tiro
- ○ .... Pulo
- □ .... Abaixar
- ▲ .... Selecionar Arma
- R1 ou L1 .... Travar mira do personagem
- R2 ou L2 .... Bomba


Os chefes enormes de Contra estão de volta.


Há power-ups para reforçar o seu arsenal.

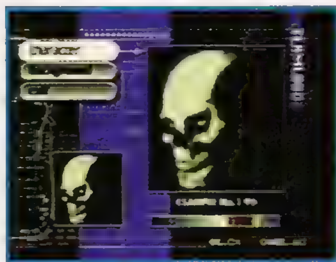




PLAYSTATION			
CONTRA: LEGACY OF WAR			
KONAMI		CD	
AÇÃO		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	92
MÚSICA	83	DIFICULDADE	89
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	92
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	90
CRÍTICA			
Quem curtiu os games anteriores da série não vai se decepcionar, a ação continua a mesma.			

A NAMCO INOVA COM O TERCEIRO RIDGE RACER

RAGE RACER

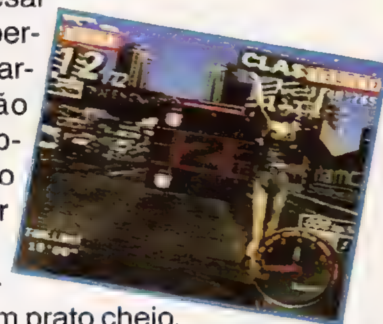

No modo Grand Prix, escolha a opção Customize e Design para fazer o logo e o emblema da sua equipe.


Este é um dos games que possui mais relevo, é sobe e desce direto.

Primeiro foi Ridge Racer, o game que chegou detonando no Playstation, depois de um tempão, veio Ridge Racer Revolution para arrasar, agora, para animalizar de vez, a Namco lança Rage Racer para Playstation.

No terceiro game da série, a Namco resolveu fazer mudanças radicais. Primeiro, a apresentação em FMV, que ficou demais (os games anteriores nem tinham apresentação). Os gráficos estão bem mais detalhados, desde os cenários até os carros, mas a resolução e a velocidade caíram. No esquema de jogo, muita coisa mudou também, agora você não pode mais escolher entre vários carros, tem que ralar até ganhar uma boa grana para comprar um carro mais veloz. Além disso, você pode desenhar um emblema (ou escolher um pronto) e colocar o logo da sua equipe no carro. E ainda tem muito mais variedade de opções.

O som continua no mesmo nível dos anteriores, assim como a jogabilidade. Os gráficos ficaram bem mais detalhados e, apesar da menor resolução e perda de velocidade, são arrasadores. A diversão está ótima, com as opções extras desta versão você não vai desgrudar do game tão cedo.



Para os fãs da velocidade, Rage Racer é um prato cheio, o game tem novas opções e é bem original, não perca.

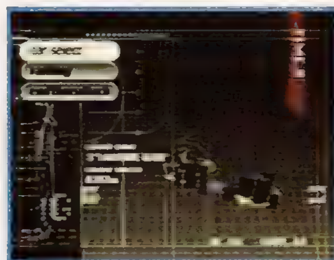

Você mesmo pode colocar um logo e um emblema para o carro da sua equipe.

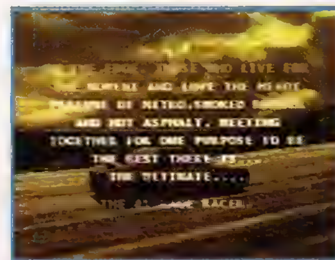


Desta vez você pode ver o Replay de uma volta da sua corrida.


Finalmente a Namco fez uma abertura para seu game de corrida.


Há uma opção para você ouvir as músicas do jogo enquanto assiste uma corrida.


Para conseguir carros melhores, você deve ganhar grana nas corridas para comprá-los.


Tem até uma tela de introdução para apresentar o enredo do game.

Comandos

X	Acelerador
□	Freio
▲	Mudar Visão
R1	Aumentar Marcha
L1	Diminuir Marcha



PLAYSTATION			
RAGE RACER			
NAMCO		CD	
CORRIDA		1 JOGADOR	
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	90
MÚSICA	89	DIFICULDADE	82
EF. SONOROS	88	ORIGINALIDADE	94
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	91

CRÍTICA

Os gráficos estão muuuuito mais detalhados, mas a resolução diminuiu e a velocidade também.

PREPARE SEUS NERVOS!

TOMB RAIDER



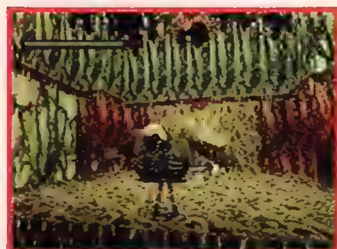
Se você é chegado em adventures, jogos de ação, e muito suspense chegou o jogo que você esperava Tomb Raider é um game arrasador, com o estilão de Resident Evil para PlayStation, produzido pela EIDOS, uma softhouse não muito conhecida (que com certeza vai ganhar muito prestígio depois deste game).

O enredo é o seguinte: você joga como Lara Croft uma arqueóloga ágil, forte, inteligente, muito esperta e que além de tudo é uma tremenda gata, e deve se aventurar dentro de cavernas, pirâmides, templos e outros lugares estranhos à procura de objetos de grande valor arqueológico.

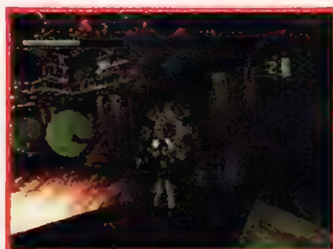
O ponto forte do jogo são os estágios, ao todo são 15 fases incrivelmente difíceis, cheias de puzzles e inimigos loucos para acabar com Lara, divididas em 4 mundos.

O game tem gráficos detonantes, um som apavorante e jogabilidade animal. Não há muitas diferenças entre esta versão e a do PlayStation, a maior diferença mesmo é nos gráficos, onde o console da Sony saiu ganhando, devido à sua maior capacidade de trabalhar com polígonos, mas mesmo assim a diferença não é muito grande.

Se você é um cara que adora passar horas na frente da telinha, quebrando a cabeça, levando sustos, gritando de alegria após conseguir seu objetivo, vivendo fortes emoções, esse é o seu jogo, os puzzles são fantásticos e a jogabilidade é simplesmente um arraso para um game do gênero, você tem a impressão de estar dentro do jogo. Não perca o lançamento do ano.



Olha só o último chefe do game, o cara é pedreira pura.



Nas últimas fases você vai enfrentar aliens poderosíssimos.

Dicas

Confira na edição passada o truque para pular fases. Na matéria da versão Playstation (nesta mesma edição), você confere outros truques e manhas para este jogo animalesco.



Antes de começar a aventura, passe na casa de Lara para se acostumar com os comandos.



Com a arma empunhada, basta os inimigos estarem no campo de visão de Lara e ela vai mirar, mesmo com alvos múltiplos.



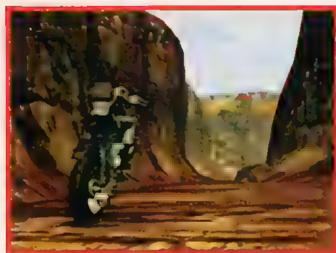
Lara enfrenta até Velociraptors dignos de Jurassic Park.



Os inimigos estão onde você menos espera, fique sempre atento.



SATURN			
TOMB RAIDER			
EIDOS / CORE	-	CD	
ADVENTURE	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	96	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	98	DIFICULDADE	95
EF. SONOROS	98	ORIGINALIDADE	96
DIVERSÃO	99	CLAS. FINAL	97
CRÍTICA			
A versão Saturn só perde para o Playstation nos gráficos, mas o game continua perfeito			


O load time é menor que na versão Playstation.


Entre as fases você vai conferindo o desenrolar da história.



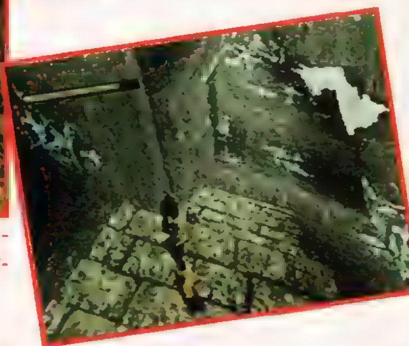


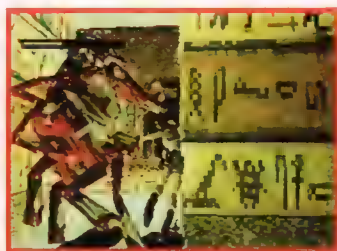


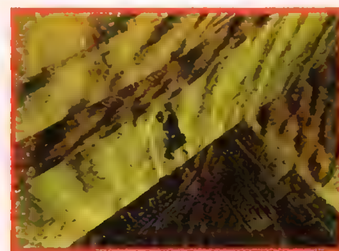

Esta mina tem um fôlego de fazer inveja a qualquer mergulhador profissional.


Até Tiranossauro Rex você tem que encarar.


Os Save Points estão em locais estratégicos, fique esperto para não perder nenhum.




Procure ficar longe dos inimigos, se eles chegarem muito perto vai ser difícil sair sem tomar umas boas pancadas.


Lara pode se deslocar para os lados enquanto está pendurada.


As fases são enormes e os cenários são cheios de detalhes, impressionante.





Comandos

↑	Correr para frente
↓	Esquivar-se para trás
←	Virar para a esquerda
→	Virar para a direita
Start	Mostrar menu de itens
C	Sacar/Guardar arma
B	Ação
A	Pulo/Nadar
R	Rolar para Frente
Y + direcional	Olhar
L + direcional	Andar lentamente
X	Dar um passo para a esquerda
Z	Dar um passo para a direita

O PRIMEIRO SONIC PARA 32 BITS

SONIC 3D BLAST

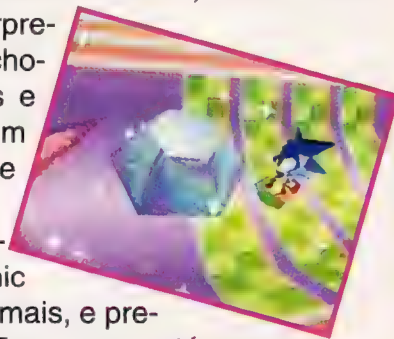
Finalmente o porco-espinho mais rápido do mundo estréia no Saturn. Sua estréia estava prevista com Sonic X-Treme em novembro, mas o game foi adiado, em compensação, Sonic 3D Blast, que também saiu para Mega, chega arrasando no 32 bits da Sega.

O lance é o seguinte: Sonic e seus amigos foram visitar a misteriosa Flicky Island, local onde se encontram as Chaos Emeralds. Sonic precisa encontrar os Flickies - misteriosos pássaros que podem ajudar a localizar as Chaos Emeralds. Robotnick também está atrás das Emeraldas (como sempre) e Sonic precisa impedí-lo.

Quase todos os elementos dos games anteriores de Sonic estão presentes, como argolas, as esmeraldas, fases de bonus e o chato do Robotnick, mas a jogabilidade é totalmente diferente, agora Sonic está em um ambiente semi-3D com a visão em 3/4.

COMANDOS	
A ou C	Pulo
B	Giro
B segurado	Giro Carregado

Os gráficos poderiam ser melhores levando-se em consideração a capacidade do Saturn, mesmo assim, o nível de detalhes surpreende. As músicas são chocantes, bem variadas e sempre combinando com as fases. A jogabilidade também arrasa.



Não perca esta primeira aventura de Sonic no Saturn, que está demais, e prepare-se para Sonic X-Treme que está quase prontinho para detonar.



Assim como nos Sonics anteriores, neste também há passagens secretas.



Coloque os Flickies nesta argola para abrir a passagem.

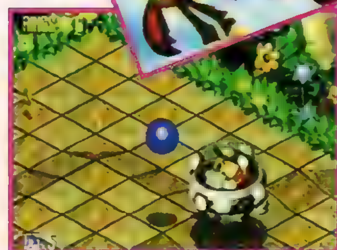


Encontre um dos amigos de Sonic e dê 50 argolas para ir à fase especial.



Na fase especial, você deve coletar um certo número de argolas para conseguir uma Chaos Emerald.





Para detonar o primeiro Robotnick, espere ele baixar para pular em sua nave.



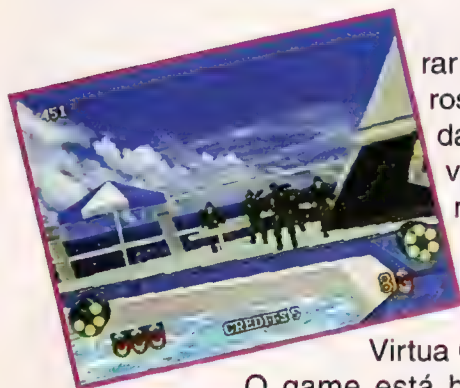
Alguns itens você só poderá alcançar se estiver com vários Flickies.



SATURN			
SONIC 3D BLAST			
SEGA	-	CD	
AVENTURA	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	86	JOGABILIDADE	92
MÚSICA	91	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	89
DIVERSÃO	87	CLAS. FINAL	88
CRÍTICA			
Sonic chega para detonar em sua primeira aventura no Saturn. O game é bem divertido mas pouco variado.			

VIRTUA COP 2

AÇÃO ALUCINANTE E TIROTEIOS DE TIRAR O FÔLEGO



Depois de disparar uma tonelada de tiros, matar uma porrada de bandidos e salvar Virtua City no primeiro Virtua Cop, você vai se deliciar com a ação ininterrupta de Virtua Cop 2.

O game está bem melhor que o antecessor em vários aspectos: os estágios são bem maiores, os bandidos são mais variados, a ação é constante, os cenários são mais bonitos e há mais opções, além de outros "extras".

Os gráficos são poligonais, usando as mesmas ferramentas de programação usadas para texturizar os polígonos são as mesmas de Nights (que texturizam com mais detalhes, mas com menor resolução). O som é legal, mas não se destaca. A jogabilidade é animalesca, se você tiver a Stunner fica ainda melhor. A diversão está bem melhor que em VC1, com a porrada de opções e ação que não acaba mais, fica difícil você largar o game.

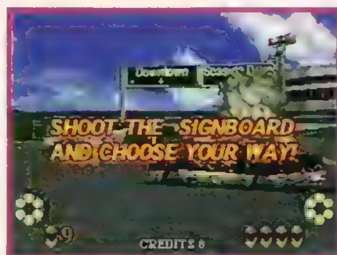
Quem curtiu o primeiro Virtua Cop, será um louco se não jogar esta continuação arrasadora, e se jogar, vai ficar mais louco ainda, pois o game detona. Não perca.



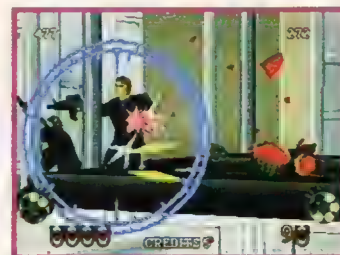
Assim como em VC1, são três estágios para você debulhar, mas você vai para um 4º estágio quando terminar os três primeiros.



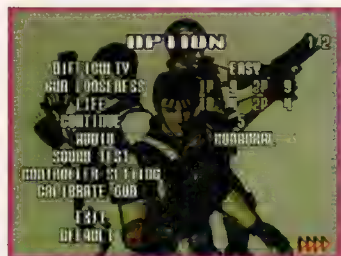
Cuidado, não mate os incentes, que aparecem quando você menos espera.



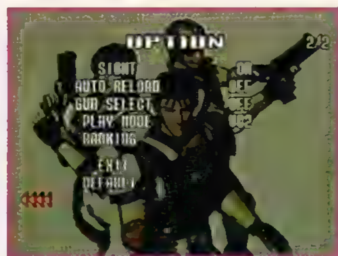
Em algumas partes, você deve escolher o caminho.



Muitos objetos do cenário podem ser detonados à bala.



O menu de opções normal é quase igual ao primeiro game, na seta você acessa as opções extras.



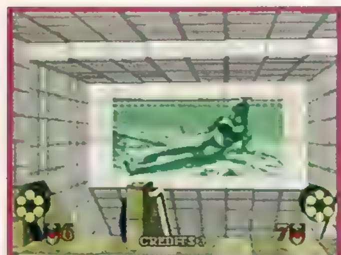
No menu de opções extras, você tem algumas opções legais, como seleção de armas.



Nas perseguições de carro, atire nos pneus para detonar de vez com os marginais.



O game tem muito mais ação que o primeiro, com direito a perseguições de carro e tal.



Na estação de metrô, entre um tiroteio e outro, você confere um quadro de Sarah Briant de Virtua Fighter.



SATURN			
VIRTUA COP 2			
SEGA		- CD	
TIRO		- 1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	84	DIFICULDADE	69
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	92
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	91
CRÍTICA			
A ação é muito mais intensa que no primeiro game, mas os gráficos não seguem o padrão do Arcade.			

DAYTONA DETONA MAIS UMA VEZ


Ainda é possível ver os polígonos do cenário se construindo, mas não absurdamente como no primeiro game.


As batidas ficaram ainda mais animais, mas não são nada realistas.

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

Daytona USA foi um dos primeiros sucessos do Saturn, o game teve muitas perdas em relação ao Arcade e a Sega resolveu lançar uma nova versão para o console, Daytona USA Championship Circuit Edition, que chega com muitas novidades, mas nada muito impressionante.

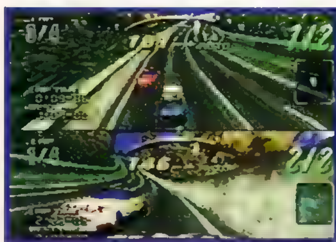
Os três circuitos do game original estão de volta sem alterações, além destes, mais dois novos circuitos foram acrescentados, National Park Speedway e Desert City. Os 8 carros são todos novos e o equilí-



brio entre eles é maior. Os modos de jogo são: Arcade, Time Trial e 2-player Battle, o Saturn Mode foi retirado.

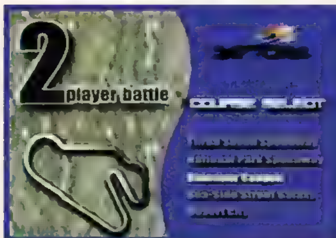
Os gráficos ficaram muito bons, com uma velocidade grande e circuitos mais detalhados, a tecnologia usada para texturizar os polígonos é a mesma de Nights, mas ainda é possível perceber os polígonos se construindo no fim da tela. As músicas são as mesmas do game original mas os arranjos são diferentes e não são mais cantadas (é uma pena), algumas músicas são novas. A jogabilidade ficou ótima, além de poder usar o joystick normal do Saturn, você também pode usar o joystick Analog que vem junto com o game Nights.

Avaliando as perdas e ganhos, Daytona USA CCE não ficou muito diferente do game original, mas quem gostou do primeiro Daytona USA também vai curtir muito esta versão.

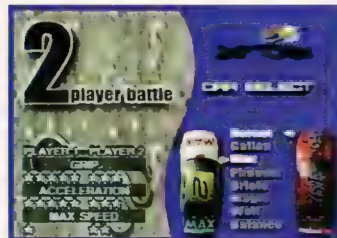

O modo para dois jogadores com tela dividida traz quase as mesmas opções de Sega Rally.



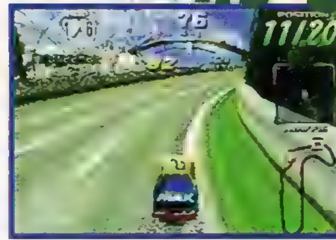
Agora você pode ver o Replay de uma corrida inteira e ainda dá para escolher o ângulo de visão.



Além dos 3 circuitos do game original, agora tem mais 2 pistas para você detonar.



No início, são 8 carros à sua disposição, mas há dois secretos (confira na seção Pró-Dicas).

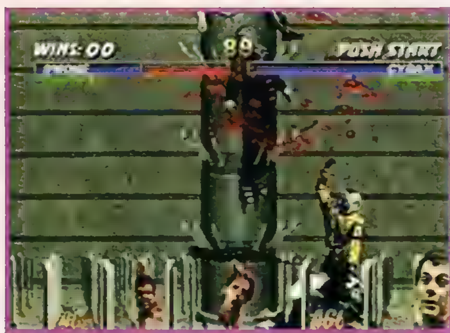

O circuito National Park Speedway é curto e apenas a última curva necessita cuidado especial.


Desert City é um circuito médio, com algumas curvas fechadas e nenhuma surpresa.

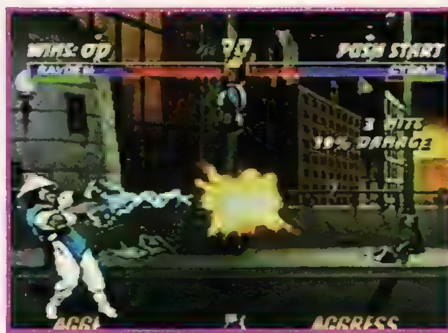

COMANDOS

A ou C	Freio
B	Acelerador
X ou Z	Afastar o ângulo de visão
Y	Aproximar o ângulo de visão
L	Diminuir marcha
R	Aumentar marcha

SATURN			
DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION			
SEGA - CD			
CORRIDA - 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	85	JOGABILIDADE	91
MÚSICA	83	DIFICULDADE	81
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	90	CLAS. FINAL	86
CRÍTICA			
A principal mudança foi o divertido modo para 2 jogadores, mas a perda nas músicas foi grande.			



Você vai lutar ate em alguns cenarios antigos, como o Pit Botton de MK1.



Mate a saudade de jogar com personagens antigos como Rayden de MK2.

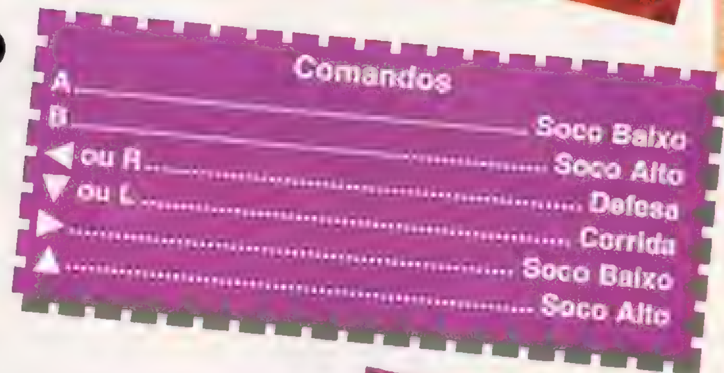


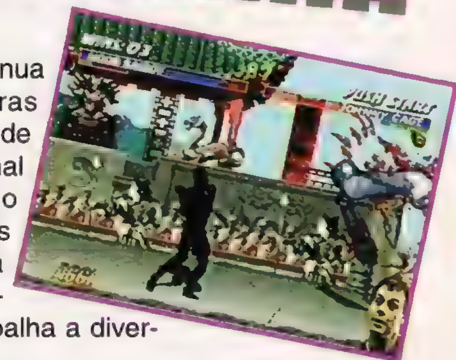
A ESTRÉIA DE MK NO 64 BITS DA NINTENDO



Já dizia o velho ditado, "A pressa é a inimiga da perfeição". A Midway, querendo terminar logo o MK Trilogy para Nintendo 64, conseguiu produzir um cart de 128 mega com muitas falhas e que perde feio para a versão Playstation.

Esta versão para 64 bits perdeu 8 personagens (Sub Zero desmascarado de MK3; os personagens clássicos Kano, Rayden, Jax e Kung Lao; o ninja Chameleon e os chefes Goro e Kintaro), em compensação, colocaram uma lutadora nova, a ninja Khameleon, que se transforma aleatoriamente em Kitana, Mileena ou Jade (mas o Chameleon do Playstation era bem mais legal). Além disso, ao contrário da versão Playstation, Human Smoke só pode ser selecionado com uso de truque (Khameleon também).





A jogabilidade continua ótima, como nas outras versões e você ainda pode jogar tanto no direcional comum quanto no Analog Stick. Em alguns momentos do jogo há Slowdown (câmera lenta), mas isso não atrapalha a diversão.

Os gráficos estão apenas bons, poderiam ser melhores pois trata-se de um cart de 128 mega para um sistema de 64 bits, a resolução é até mais baixa que no Playstation. O som também não se destaca. A maior vantagem desta versão para Nintendo 64 é, sem dúvida, a ausência de Load Time.

Os MK maníacos que possuem um Nintendo 64 mas já jogaram a versão para Playstation vão se decepcionar com MK Trilogy para 64 bits, mas até que o game rende alguma diversão. Jogue e confira.



Aqui, você deve escolher um dos quatro caminhos que levam até Shao Kahn.



Khameleon é uma garota ninja que se transforma aleatoriamente em Kitana, Mileena ou Jade.

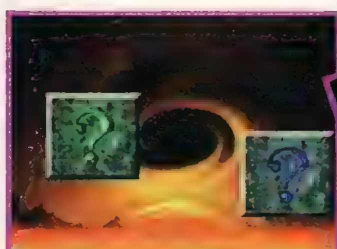
MORTAL KOMBAT TRILOGY			
MIDWAY	-	128 MEGA	
LUTA	-	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	80	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	81	DIFICULDADE	83
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	87
CRÍTICA			
MKT para Nintendo 64 até que é legal, mas não aproveitou a capacidade do console e não chega perto da versão Playstation.			

Dicas

Confira os truques para selecionar os menus secretos e outras dicas na seção Pró-Dicas. Os golpes de todos os lutadores você confere na edição passada na matéria para Playstation. A ninja Khameleon se transforma aleatoriamente durante a luta nas três ninjas (Kitana, Mileena ou Jade). Use os golpes da ninja Khameleon dependendo de qual das três ninjas ela está transformada. Classic Sub-Zero usa alguns golpes do Sub-Zero normal, que foi retirado.

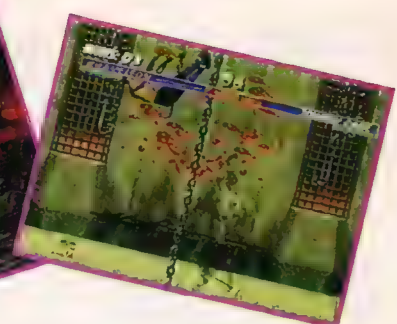


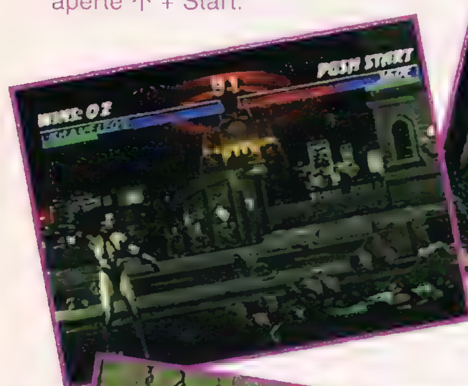
Agora são quatro modos de jogo para você se divertir, para acessar o menu de opções, aperte ↑ + Start.



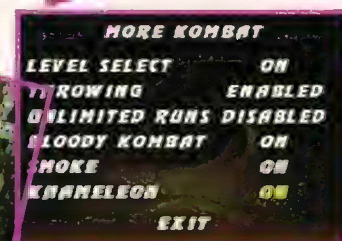
Confira na seção Pro-Dicas como acessar os menus secretos.



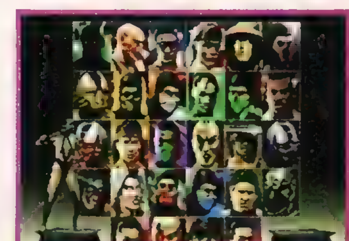








Com os menus secretos você terá opções realmente tentadoras.



Esta é a tela de seleção de personagens já com Khameleon e Human Smoke, os personagens secretos, no centro da tela.







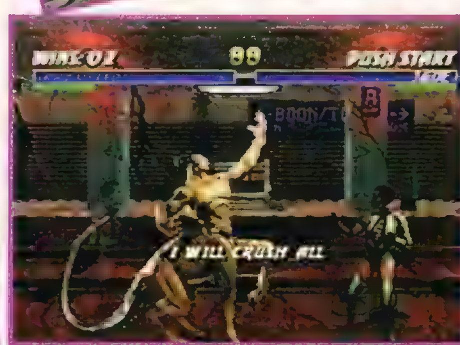


Todos os Finish Moves estão presentes, inclusive os Brutalities.







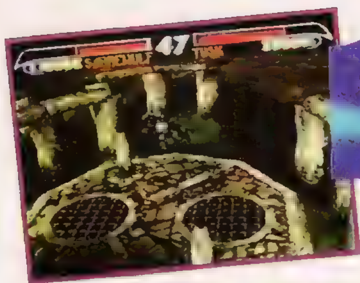


Algumas vezes, Shao Kahn, Motaro ou Khameleon aparecem para falar coisas inúteis.



Com a barra Aggressor cheia, seu lutador fica mais forte e com sombras.


PRO IMAGEM
K GOLD



KI GOLD



O MELHOR GAME DE LUTA DA ATUALIDADE



Que venha Street, Mortal, King of Fighters, Fatal Fury ou qualquer outro, com Killer Instinct Gold não tem prá ninguém. A Nintendo e a Rare conseguiram produzir um game para desbancar qualquer um.

Valeu a pena esperar por KIG para Nintendo 64, a qualidade do game justifica a demora no lançamento. Tudo está perfeito, o game tem tantas opções que você não vai conseguir largar o joystick. KIG é o game que tem a maior variedade de opções e modos de jogo entre todos os games do gênero. São 6 modos de jogo e 26 opções no total, contando as opções secretas.



O esquema de jogo é basicamente o mesmo de KI2 para arcade, só que melhorado e com algumas falhas consertadas. O sistema de combos continua sendo o principal atrativo. Este é o game que tem o mais complexo e divertido sistema de combos de todos os tempos, você vai ficar horas e horas fazendo combos já conhecidos ou até inventando seus próprios combos.

Os gráficos estão sensacionais, todos os estágios são em 3D e são feitos com uma técnica diferente, a animação é perfeita, fluindo a 60 fps. Os efeitos de rotação e zoom são constantes, o ângulo de visão não é mais tão parado quanto no arcade. O som é uma obra de arte, os caras conseguiram melhorar ainda mais o som do arcade, que já era de arrasar. A música do estágio da Orchid, por exemplo, é um Dance cantado. Os efeitos sonoros também estão demais, todas as vozes estão intactas e o barulho das porradas é perfeito. A jogabilidade arrasa, você pode controlar seu lutador tanto no direcional comum quando no Analog Stick.

Todos os lutadores do arcade estão presentes, inclusive Gargos (mas o truque é diferente), quase todos os combos e golpes também estão incluídos, mas com a adição de alguns novos. Os cenários estão todos intactos, mas os Stage Fatalities não estão mais tão animais quanto no arcade. Outra grande perda foram as animações da apresentação, entre as lutas e nos finais de cada lutador, todas foram retiradas. Ao contrário de KI1 para Super NES, KIG vem com bateria interna que salva seus recordes e opções.

Só mesmo jogando para acreditar na perfeição do game, tudo está realmente demais, KIG está ainda melhor que KI2 do arcade. Vale a pena comprar um Nintendo 64 só por este game, jogue e comprove você mesmo.



Em vários estágios você pode quebrar coisas do cenário.



Você pode quebrar o combo do oponente com um Combo Breaker.



O game tem uma tonelada de opções, assim fica difícil deixar de jogar.



Os efeitos de zoom no início de cada batalha são perfeitos.







NINTENDO 64			
KILLER INSTINCT GOLD			
RARE/NINTENDO		96 MEGA	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	98	JOGABILIDADE	97
MÚSICA	97	DIFICULDADE	91
EF. SONOROS	97	ORIGINALIDADE	96
DIVERSÃO	99	CLAS. FINAL	97
CRÍTICA			

KIG detona, apavora, arrasa, animaliza, radicaliza e muito mais, simplesmente o melhor game de luta do planeta.

Dicas

Apertando o botão Z na tela do menu principal, serão mostrados os **Recordes**. Aperte o botão Z na tela de seleção de personagens para **voltar ao menu principal**. Para **mudar a cor de seu personagem**, aperte ↓ ou ↑ na tela de seleção de lutadores. Para conseguir **cores extras** para seu lutador você deve terminar no modo Training; terminando na dificuldade easy, você poderá escolher uma cor gold; terminando na dificuldade medium, você terá a cor branca e terminando no hard você poderá selecionar a cor shadow, mas estas cores só estarão disponíveis para o lutador com o qual você terminou o modo Training. No começo do jogo, você só terá acesso às opções normais, e terminando o jogo no modo easy, você terá acesso às **opções especiais do level 1**, terminando no medium, acessará as **opções do level 2**, para acessar as **opções do level 3**, termine o game no modo hard; se você terminar na dificuldade very hard, irá acessar as **opções especiais do level 4** e se terminar na dificuldade Master, terá as **opções do level 5**. Para ter a **dificuldade Master**, você precisa terminar o game no Very Hard antes. Para acessar a **velocidade Lucriducious**, você terá que terminar o game no level Master. Confira **mais dicas animais** na seção Pró-Dicas. Os guia de golpes e combos que você confere nesta matéria, será indispensável para entender os golpes, Combo Starters, Linkers, Enders, Finish Moves, Combos e muitas manhas para todos os lutadores que você terá na próxima edição, fique ligado.



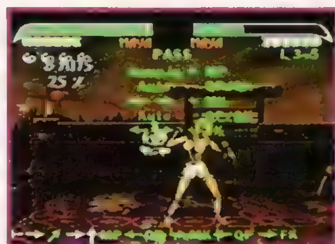
Os efeitos visuais estão tão bons quanto na versão arcade.



Todas as animações foram cortadas, agora você só vê uma imagem parada do seu lutador.



No Training Mode você pode treinar várias técnicas diferentes.



O computador mostra o comando e você deve fazer o mesmo.

Comandos

B	Soco Rápido
◀	Soco Médio
▲	Soco Forte
A	Chute Rápido
▼	Chute Médio
▶	Chute Forte





Definições de golpes

Super Moves: são golpes especiais que só podem ser feitos com energia na barra de super, alguns necessitam mais energia super e outros necessitam menos. Os Super Moves podem ser usados para dar maior dano, como Combo Breaker, Combo Ender, Linker, Ultra Breaker ou até como Recovery Move.

Combo: é uma seqüência de 3 ou mais golpes em seqüência que o oponente não pode bloquear (mas ele pode fazer um Combo Breaker).

Combo Breaker: é um golpe que "quebra" o combo que o oponente está aplicando em você. O Combo Breaker pode ser feito com soco ou chute, se o oponente estiver fazendo um combo com chute, faça o seu Combo Breaker com soco e vice-versa. Outra maneira de fazer um Combo Breaker é aplicando um Super Move, é muito mais difícil, mas tira bastante energia.

Air Combo Breaker: quando o oponente jogar você para o ar durante um combo, você pode fazer um Air Combo Breaker como um Combo Breaker normal, novamente, soco quebra combo de chute e chute quebra combo de soco.

Ultra Breaker: para quebrar um Ultra Combo você deve executar um Super Move antes do 5º acerto (hit) do Ultra, ou seja, você pode esperar o oponente iniciar um combo e, quando ele fizer o movimento do Ultra (a tela se aproxima), você deve realizar um Super Move antes do 5º hit.

Ultra Combo: deve ser feito quando a segunda barra de energia do oponente estiver piscando, inicie um combo e acerte, no mínimo, 3 hits, então faça o movimento do Ultra Combo e o seu lutador vai aplicar uma sensacional seqüência de golpes no adversário.

Pseudo Ultra: deve ser executado no final da primeira barra de energia do oponente, faça um combo que acabe com o restante da energia e continue o combo, quando o oponente já estiver sem energia, faça o Pseudo Ultra e seu lutador vai aplicar mais 5 a 7 hits.

Ultimate Combo: são feitos da mesma maneira que o Ultra Combo. Os Ultimates só podem ser feitos dentro de um combo. Inicie um combo quando a segunda barra de energia do oponente estiver piscando e, dentro deste combo, execute o Ultimate.

No Mercy: são movimentos que finalizam o oponente, assim como em MK. Para executar um No Mercy, seu oponente deve estar com a segunda barra de energia piscando, aí é só fazer o comando do No Mercy de seu lutador. O No Mercy pode ser bloqueado, mas você pode fazê-lo quantas vezes quiser.

Shadow Moves: são movimentos mais rápidos e que tiram mais energia que os movimentos normais, mas gastam energia da barra de super.

Super Drainers: são golpes que drenam a energia da barra de super do oponente.

Recovery Moves: são movimentos que pegam os jogadores apelões de surpresa. Faça o Recovery Move enquanto o seu lutador estiver caído, imediatamente antes de ele se levantar, e, se o oponente estiver perto, vai tomar umas belas pancadas.

Auto-Doubles: são golpes que acertam dois hits apertando apenas um botão e são feitos após certos golpes. Se o seu último golpe foi com SF, siga com CM ou SM e seu lutador vai acertar mais dois hits. Confira a tabela de Auto-Doubles:
- Se você apertar SF, siga com CM ou SM
- Se você apertar CF, siga com CM ou SM
- Se você apertar SM, siga com CR ou SR
- Se você apertar CM, siga com CR ou SR
- Se você apertar SR, siga com CF ou SF
- Se você apertar CR, siga com CF ou SF

Manual Auto-Doubles: são usados para adicionar mais hits para o seu combo. Também acertam dois hits, mas são feitos manualmente e não com o simples apertar de um botão. São sempre iniciados com um botão forte e seguidos por um médio, veja a tabela:
- Se você apertar SF, siga com CM ou SM
- Se você apertar CF, siga com CM ou SM

Um Manual Auto-Double pode ser feito após um Starter, Auto-Double, Linker e muito mais. Tente usá-los dentro de combos para fazer muitos hits.

Pressure Moves: permitem que o seu lutador acerte o oponente duas vezes. Use-os imediatamente após o oponente ter bloqueado um Special Move para um Combo Opener. Podem ser usados ainda para arremessar o oponente ao ar e substituir Auto-Doubles.

Throw Reversal: você pode reverter um arremesso apertando ← + o botão de arremesso de seu lutador no momento em que o oponente estiver iniciando o arremesso, mas cuidado, o oponente também pode reverter o seu Throw Reversal fazendo o mesmo.

Air Juggles: os Pressure Moves e alguns outros golpes vão mandar o oponente para o alto e você poderá seguir com golpes que pegam o inimigo no ar.

Counter Move: é um movimento que anula o golpe do oponente e o deixa de guarda aberta. Aperte ←+SR imediatamente antes do golpe do oponente, então, quando o golpe acertar, a tela vai brilhar e você poderá seguir com um golpe especial ou qualquer outro. O Counter Move é indispensável para executar os Ultra Combos de mais de 70 hits.

Transition Moves: são golpes executados durante um outro golpe. Por exemplo, você pode executar o Windkick de Jago e, antes dele terminar este movimento, você pode seguir com um Tiger Fury. Esta técnica é excelente para confundir o oponente.

Definições para os Combos

Starter: são golpes usados para iniciar um combo. Você pode usar vários golpes diferentes como Starters, veja abaixo:

- Special Moves
- Golpes baixos (↓+SF ou CF)
- Voadoras
- Ataques aéreos
- Overhead attacks (←+SF com o oponente abaixado)
- Arremesso
- Counter Moves

AD: são os Auto-Doubles, 2 hits com apenas um botão.

Linkers: são golpes usados para continuar um combo. Você precisa fazer um Linker para seguir com o próximo AD, fazendo assim: AD - Linker - AD e assim por diante.

Shadow Moves: podem ser usados como Linker para adicionar muitos hits ao seu combo. Mas lembre-se que para executar um Shadow move é necessário ter energia na barra de super.

Super Moves: muitos Super Moves também poder ser usados como Linker para adicionar hits, mas, assim como os Shadow Moves, gastam energia da barra de super.

CCA: são golpes usados após o Counter Attack (←+SR). Se após realizar um Counter Attack com sucesso, deixando o oponente com a guarda aberta, você seguir com um CCA, seu golpe vai acertar 3 hits ao invés de apenas 1.

Overhead Attack: é um golpe que pega o oponente com a guarda baixa ou apenas abaixado. Chegue perto do oponente enquanto ele estiver abaixado e aperte ←+SF e você vai conseguir acertá-lo, então siga com um AD ou um Special Move para iniciar um combo.



Arremessos: você pode arremessar o oponente e depois fazer um Air Juggle Combo, acertando o adversário enquanto ele estiver no ar. Você também pode usar um arremesso durante um combo normal para terminar como um Air Juggle Combo.

Voadoras: é possível iniciar um combo usando uma voadora com CF e seguindo com um AD (após CF, aperte SM ou CM), então você pode continuar o seu combo à vontade. Faça assim: Voadora com CF - AD - Special Move...

Ataques Aéreos: pule no oponente enquanto ele estiver no ar e aperte CF para mandá-lo para o alto e siga com golpes que pegam o inimigo no ar para fazer um Air Juggle Combo.

Golpes Baixos: dá para começar um combo com golpes rasteiros também. Aperte ↓+SF e siga com um Special Move para continuar um combo ou então comece com ↓+CF e siga com um AD e continue com outros golpes.

Combo Ender Factor: é o sistema de hits extras. Se você executar o primeiro Combo Ender, o próximo Ender será de 2 hits ao invés de um e assim por diante. Por exemplo, você faz um combo e termina com o primeiro Combo Ender, que vai acertar 1 vez, em seguida você aplica um outro combo e termina com o segundo Combo





Ender, que desta vez vai acertar dois hits, então você inicia mais um combo e finaliza com o terceiro Combo Ender, que vai acertar 3 vezes, aí você faz mais um combo e termina com o quarto Combo Ender, acertando 4 hits. Mas você pode fazer os 4 enders em qualquer ordem, bastando que o próximo seja sempre diferente do anterior. Há ainda o 5 Combo Ender para cada personagem, que só pode ser feito após todos os 4 Enders normais. Digamos que o último Combo Ender aplicado foi o terceiro, então o seu Combo Ender Factor (CEF) é 3. O CEF adiciona hits ao Ultra Combo, o esquema funciona desta maneira:

- CEF = 1 / Ultra = 14 hits
- CEF = 2 / Ultra = 18 hits
- CEF = 3 / Ultra = 22 hits
- CEF = 4 / Ultra = 26 hits
- CEF = 5 / Ultra = 30 hits

Veja um exemplo: seu CEF é 4, você faz um combo de 20 hits e então aplica o Ultra Combo (20 + 26 = 46), conseguindo um total de 46 hits, entendeu? Aumente o seu CEF para conseguir Ultra Combos de mais de 70 hits.

Enders: são golpes utilizados para finalizar um combo. Lembre-se, o CEF vai dar hits extras para os seus combos.

Super Moves como Enders: você ainda pode finalizar um combo com um Super Move adicionando de 3 a 5 hits. Mas por quê gastar energia da barra de super e perder a chance de aumentar o CEF? A estratégia é você aumentar o seu CEF durante a luta, enchendo, assim, a sua barra de super e então, no final da luta dar o combo de misericórdia, usando alguns Supers e Shadows como Linkers, aplicando o Ultra (que vai acertar muito mais se você aumentar o CEF) e finalizando com um Super, babou?



Em alguns estágios, há objetos que ficam na frente dos lutadores.



Quando você executar um Ultra Combo, a tela se aproxima e os personagens ficam enormes.




Use os Super Moves para adicionar vários hits aos seus combos.


Os Ultimates só podem ser feitos durante um combo.

















Exemplos de Combos

Para você entender melhor como funcionam os combos e como usar cada golpe no momento certo, vamos dar alguns exemplos:

9 hit Blaster com Maya

(c) ←→+SM / (c) ←+SR / →+SM / (c) ←+SR / →+CM

Explicando passo-a-passo:

- (c) ←→+SM - (2 hits) é o Starter, um golpe que acerta 2 hits
- (c) ←+SR - (2 hits) é um AD, todos os ADs acertam 2 hits
- →+SM - (2 hits) é um Linker, no caso, o mesmo golpe usado como Starter, que acerta 2 hits
- (c) ←+SR - (2 hits) mais um AD
- →+CM - (1 hit) é o Ender

Este é o sistema básico de combos. No caso acima, o CEF era 1 e por isso o Ender acertou apenas 1 hit, se o CEF fosse 2, seriam 2 hits e assim por diante. Você pode ainda aumentar o número de hits usando Shadow como Linker, golpes baixo para iniciar o combo, usando voadora ou usando combinação de manual e auto-doubles durante o combo. Veja agora:

14 hit Killer com Maya

(c) ↙+SF / →+SM / SR / (c) ←+CF / →+SM / SR / (c) ←+CF / →+5 (com CEF=3)

Explicando passo-a-passo:

- (c) ↙+SF - (1 hit) um golpe baixo usado como Starter
- →+SM - (2 hits) o golpes que seria um Starte vira um Linker
- SR - (2 hits) o primeiro AD
- (c) ←+CF - (1 hit) um golpe manual após o AD
- →+SM - (2 hits) Linker
- SR - (2 hits) AD
- (c) ←+CF - (1 hit) manual
- →+5 - (3 hits) o combo Ender que acerta 3 hits pois o CEF é 3

Agora confira a fórmula geral para alguns combos animais, mas lembre-se, alguns destes combos podem não funcionar com certos personagens.

Combo para bastante dano:

Double Attack, Super Linker, Auto Double, Manual Double, Super Linker, Double Attack, Super Ender.

Combo para dano máximo:

Primeiro acabe com a primeira barra de energia do oponente, deixando seu CEF no máximo. Depois faça um Double Attack seguido pelo seu quinto Ender e um soco baixo, então faça este combo:

Counter Move (←+SR), CCA, Auto Double, Manual Auto Double, Super Linker, Auto Double, Manual Double, Super Linker, Auto Double, Ultra/Ultimate.

Combo longo com arremesso:

Counter Move (←+SR), CCA, Auto Double, Manual Auto Double, Super Linker, Auto Double, Manual Double, Super Linker, Auto Double, arremesso, Air Double, Double Attack, Super Ender.

Combo longo normal (usando super):

Counter Move (←+SR), CCA, Auto Double, Manual Auto Double, Super Linker, Auto Double, Manual Double, Super Linker, Double Attack, Super Ender.

Ultra Combo super longo:

Counter Move (←+SR), CCA, Auto Double, Manual Auto Double, Super Linker, Auto Double, Manual Double, Super Linker, Auto Double, Manual Double, Super Linker, Double Attack, Super Linker, Double Attack, Ultra, espere, Super Ender (precisa ser feito enquanto o oponente está com a segunda barra de energia piscando).

FLASH GAME

SUPER NES
Sim City 2000
Estratégia
Black Pearl / Maxis

Gráfico 8
Som 6
Jogabilidade 6
Diversão 7



Depois de Sim City para PC, Saturn e Playstation, agora é a vez do SNES ganhar a sua segunda versão deste game complicado, mas quem disse que ser prefeito era coisa fácil? Com gráficos ricos em detalhes, você pode ver sua cidade em dois tipos de zoom e também rotação, porém com muita demora, dando load, mas isso não atrapalha o caminhar do game. Você pode ficar louco no começo, mas depois, corre o risco de não conseguir mais parar de jogar.

SUPER NES
Maui Mallard
Disney
Aventura

Gráfico 9
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8



Mais um game da Disney que chega arrasando. Maui Mallard in Cold Shadow você controla o famoso Pato Donald, agora dando uma de ninja, o game tem mais de 40 horas de jogo! Enfrentando piratas e patos zumbis. Os gráficos ficaram demais, com uma jogabilidade que interage com o cenário e um som faraônico. Esse sim vale a pena ficar horas e horas na frente da televisão.

SATURN
Area 51
Tiro
Midway

Gráfico 7
Som 7
Jogabilidade 6
Diversão 7



Mais um jogo convertido dos arcades para o seu Saturn. Area 51 fez muito sucesso lá fora, mas por aqui nada de incrível. O esquema do jogo é só dar tiro e mais tiro, no estilão Revolution X. Os gráficos não estão muito bons, ficando em baixa resolução, e o game não está em tela inteira tirando a jogabilidade e a diversão, e um som muito parado. Mas vale a pena jogar, quem sabe na seção da tarde.

SUPER NES
NBA Hang Time
Basquete
Midway

Gráfico 8
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8



Um game convertido dos Arcades pela Midway para o seu Super NES. O estilo é o mesmo de NBA Jam, mas com muito mais opções como create player em que você pode criar o seu próprio jogador, e na tela de versus existe os especiais codes parecido com aqueles de Mortal Kombat. Você pode escolher entre 18 times mais famosos dos Estados Unidos. Os gráficos estão ótimos com muitos detalhes e jogabilidade impecável, o som está como nos típicos jogos de basquete. Este game bate um bolão!

SATURN
Samurai Shodown 3
Luta
SNK

Gráfico 9
Som 9
Jogabilidade 9
Diversão 9



Samurai Shodown 3 para Saturn é a melhor versão do game, vencendo até o próprio Arcade e o Neo Geo CD. Você escolhe doze lutadores e cada um deles possui duas personalidades diferentes, contém gráficos chocantes e ótimos cenários sem muita perda para o arcade com uma trilha sonora de tirar o fôlego e a jogabilidade está muito boa. Agora você está com a faca e o queijo na mão, ou melhor, a espada e o queijo na mão.

SATURN
NHL 97
Electronic Arts
Hóquei

Gráfico 8
Som 7
Jogabilidade 7
Diversão 8



NHL 97 traz times e jogadores reais americanos. E além disso, traz também dois times All-Stars e as seleções dos Estados Unidos, Canadá e de alguns países europeus. O game tem alguns movimentos novos, tais como empurrões sem a bola. Além dos modos normais, agora você pode optar por Skills Challenge, onde os jogadores podem testar as suas habilidades com os patins, testar a força da tacada e pontaria. Os gráficos estão ótimos, jogabilidade e diversão também. Vale a pena dar uma conferida.

SATURN

Batman Forever Arcade
Ação
Acclaim

Gráfico 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8



O morcego mais conhecido do mundo está chegando no seu bat Saturn. O game é baseado na versão arcade. Você enfrenta seus inimigos no estilo Final Fight, mas com muito mais porrada. Como na maioria dos games de luta, você poderá dar combos incríveis, chegando a conseguir mais de 100 hits, é uma verdadeira bat-pancadaria, dá até para jogar com seu amigo e sempre fiel Robin, com dois jogadores simultâneos. Os gráficos e a animação dos personagens são apenas regulares. Este game esta presente também no Playstation. Se depender de você, Gotham City estará salva.

PLAYSTATION

2X-Treme
Esportes Radicais
Sony

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 8



Uma continuação de ESPN Extreme Game. 2X-Treme tem modalidades variadas como: Snowboard, Skate, Bicicleta e Patins. Os cenários localizam-se nas ruas de Los Angeles, Las Vegas, e cidades do Japão e da África. Os gráficos não são muito melhores do que o primeiro X-Treme, mas isso não tira a diversão e o som do game que estão muito bons. 2 X-Treme é realmente radical.

PLAYSTATION

Destruction Derby 2
Corrida / Ação
Psygnosis

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 9

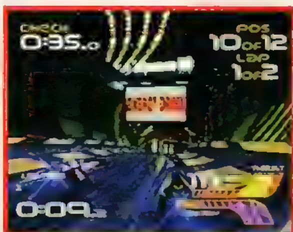


Uma seqüência animal de Destruction Derby, com o dobro de polígonos da versão anterior e com uma movimentação bem mais suave. Destruction Derby 2, além de melhorar muito, existe, mais pancadas e pistas bem maiores, além do tradicional circuito de Indianapolis, presente neste game. Os gráficos estão excelentes, a diversão maior ainda e um som arrasador. Este jogo é demais, não espere para jogar.

PLAYSTATION

Wipeout XL
Corrida Futurística
Psygnosis

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 9



O primeiro Wipe Out detonou no Playstation. Agora vem muito mais por aí! A nova versão vem com três modos, o Viper, o Rapier e um mais fácil, além de 15 pistas novas e 15 oponentes determinados a vencer. Incluem também coisas a mais como o pit stop, naves inéditas e armas novas. O visual futurista continua o máximo, só que com muito mais ação. Os gráficos estão ótimos, jogabilidade perfeita e o som continua dez. Prepare-se para mais um desafio!

PLAYSTATION

Twisted Metal 2
Corrida / Tiro
Pysgnosis

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 9



Se você gostou de Twisted Metal, vai se amarrar nesta seqüência. Pouca coisa mudou. Em vez de ficar só em Los Angeles, existem 8 fazes que se dividem em lugares como Paris, Tóquio e Antártida. As armas e os carros também são novos. Os gráficos ainda continuam muito confusos, mas o som está incrível com jogabilidade e diversão melhores ainda. Saia destruindo tudo que estiver na sua frente, até a torre Eiffel!

NINTENDO 64

Wayne Gretzky's 3D Hockey
Esporte
Midway

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8



Este é o primeiro de Hockey para o Nintendo 64, lançado pela Midway, o game contém toda a liga americana, você pode mudar o seu ângulo de visão a qualquer momento do jogo, entre o decorrer da partida os seus jogadores partem até para uma briga. Os gráficos para a capacidade do console estão na média, com uma animação ótima e uma jogabilidade perfeita e com efeitos sonoros melhores ainda. Se você gosta de games do gênero, não fique fora desta!

MULTI MÍDIA

Mais um ano esta começando e novos jogos estão pintando nas telas do seu computador. E para dar uma amostra dos games que você vai jogar estamos mostrando imagens de alguns hits que prometem bastante. Basta continuar lendo para descobrir as novidades...
E para os muitos leitores que enviaram cartas e e-mails perguntando COMO usar o emulador para MSX estamos dando uma explicação detalhada de como proceder. E para os viciados em Magic (como todos nós da redação) uma boa notícia: pintou um demo do jogo da Microprose na Internet e no próximo mês vamos estar falando dele.



QUEM JOGOU SENTE SAUDADES DESTA TELINHA...

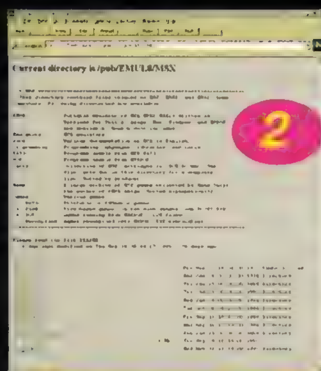


ESTA É A ENTRADA PARA SEU PC VIRAR MSX

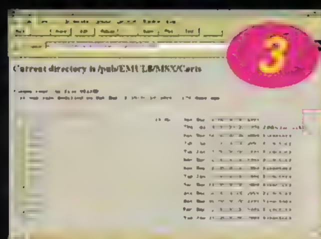
Você que leu nossa matéria sobre os emuladores que podem funcionar no PC e ficou com dúvidas sobre COMO proceder para encontrar o emulador e os jogos para MSX pode ficar sossegado...
Vamos dar um roteiro passo-a-passo para transformar seu PC em um MSX 2.0 com MegaRAM e Chip de som. Basta ir seguindo as instruções...
A primeira coisa a fazer é ter um PROVEDOR DE ACESSO para a Internet.
Se você ainda não estiver conectado na rede mundial pode dar uma "enrolada" num amigo que tem acesso mostrando para ele as telas dos jogos de MSX que com certeza ele vai topar pegar o emulador e os jogos para você (e prá ele também :-)...
Agora conecte-se usando o seu browser preferido (eu prefiro o Netscape) e ir até o site

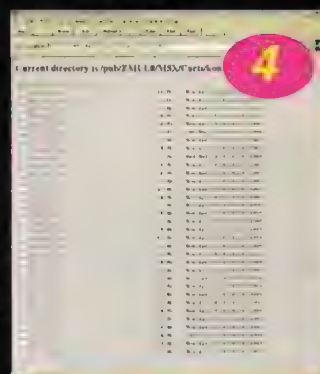
http://www.komkon.org/~dekogel/fmsx.html

Digite tudo do jeito que esta ai (com letras minúsculas). Este endereço é a porta de entrada para vários links sobre MSX (veja a ilustração "1"). Se você ainda não percebeu (pelo desenho) este site fica na Rússia e se você puder prefira se conectar de manhã (entre as 7 e as 10 da manhã) pois assim poderá pegar todos os arquivos em apenas um dia...
Agora clique na linha onde esta escrito: fMSX MS-DOS 1.6b1.
Este é o programa que emula o MSX. Eu prefiro a versão para DOS pois é mais facil de usar os jogos. Quando você fizer isto o programa vai ser carregado para seu computador. Escolha em qual diretório você vai gravá-lo. Depois que você pegar o programa deve pegar os jogos. Para isto clique onde esta escrito:
A large MSX related archive can be found at ftp.komkon.org
Ao fazer isto vai surgir uma tela igual a figura "2". Agora vamos pegar alguns jogos que foram lançados em cartucho pela Konami. Para isto clique na pasta onde esta escrito: ***Carts/***
Agora vai surgir na tela uma lista com alguns fabricantes de jogos em cartucho. Vamos escolher a KONAMI clicando na sua pasta. Agora basta ir clicando nos jogos que você quiser jogar (figura "4") que eles serão carregados para seu micro. Grave no diretório que quiser e depois basta usar com o emulador. Os outros diretórios possuem outros programas, INCLUSIVE OS MEGAROMS como os ilustrados aqui...



OS PROGRAMAS VOCÊ ENCONTRA AQUI





PODE ESCOLHER SEU JOGO PREFERIDO









ESTES SÃO APENAS ALGUNS DOS JOGOS QUE VOCÊ VAI PODER USAR NO SEU EMULADOR





Não. esta não é mais uma matéria sobre emuladores...
Agora é a própria SEGA quem percebeu que seus jogos podem ser adaptados para o PC. E até vendem bem...
A Sega decidiu partir para cima do mercado de computadores pessoais (por enquanto só para PC) e esta adaptando jogos de Mega e de Saturn para rodarem em PC.
Tá certo que você precisa ter no mínimo um Pentium, mas mesmo assim dá para jogar legal muitos dos clássicos que a gente curtiu neste videogames. O primeiro pacote contém os jogos Sonic CD, Ecco the Dolphin e mais alguns títulos do Megadrive. Agora a sega esta lançando outro pacote com jogos adaptados de Saturn: Panzer Dragoon, Virtua Fighters e Segga Rally.
Além destes jogos a Sega esta prometendo lançar todos os próximos lançamentos que pintarem nas telas do Saturn para o PC.
Se você gosta de matar as saudades ou se não tem um Saturn pode dar uma passada nas lojas e sair carregado com clássicos do videogame...
Agora vamos torcer para que a Tec Toy traga todos os próximos lançamentos de PC para nossas terras tupiniquins...





SONIC CD











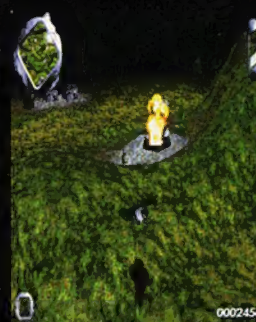
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1996 SEGA

Talvez você nem se lembre, mas existina no computador Amiga um jogo chamado SWIV (também saiu uma versão para o antigo Super Nes). Nele você controlava um helicóptero de ataque ou um jipe super poderoso e devia se infiltrar no território inimigo e destruir tudo que aparecesse na frente. Você podia jogar sozinho ou com um amigo (dois jogadores ao mesmo tempo). Como o Amiga era um computador com excelentes recursos gráficos e musicais o jogo fez um enorme sucesso. Agora a SCI (Sales Curve Interactive, a mesma empresa que fez o Lawnmower Man - Passageiro do Futuro) acaba de lançar a versão para PC. Mas não foi uma simples CONVERSÃO do jogo, mas sim uma nova versão, totalmente em 3D com gráficos renderizados em estações SGI (Silicon Graphics Indy). O visual é muito bonito e o jogo bastante difícil, o que garante a diversão para todo mundo. Então pode procurar mais este lançamento que esta pelas lojas de informática por ai...

SWIV 3D



VOCÊ VAI PODER DESTRUIR QUASE TUDO QUE ENCONTRAR NA FRENTE



NÃO FALTAM INIMIGOS PARA TESTAR A SUA HABILIDADE

Se quiserem saber alguma coisa sobre algum jogo ou sobre algum produto enviem um e-mail para **mcamara@cwaynet.com.br**



AS ANIMAÇÕES SÃO TODAS RENDERIZADAS POR SGI

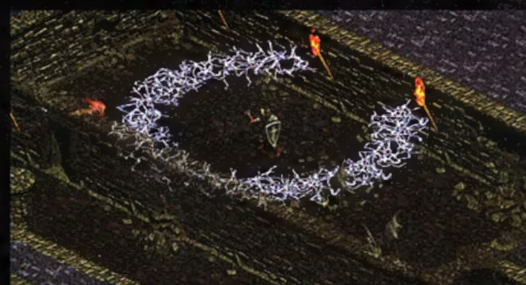


DIABLO

Quem gosta de RPG tem que ir nas lojas todos os dias até que este jogo seja lançado !
Diablo é o mais novo jogo da Blizzard (a mesma empresa que lançou Warcraft) e eles conseguiram fazer com os RPGs a mesma coisa que fizeram com os jogos de estratégia: FAZER O MELHOR JOGO DE UM GÊNERO...
No jogo você vai enfrentar uma missão quase impossível, derrotar o próprio Diabo. Você vai poder jogar como Warrior que é um guerreiro com profundos conhecimentos de armas, um Sorceror, um mago que sabe todos os poderes escondidos do universo mágico ou um Rogue que é a mistura dos dois tipos de jogadores. O jogo é muito bom, com gráficos sensacionais, tudo em SVGA (480 X 640) com 256 cores.
Para ter uma idéia, só em frames foram mais de 200.000 para animar mais de 200 inimigos diferentes.
Existem centenas de armas e magias diferentes que serão encontradas (ou compradas se conseguir juntar muito dinheiro).
Além disto as magias são as mais bonitas que já vimos em um jogo. Você começa a sua missão em um vilarejo que foi totalmente destruido pelas criaturas que invadiram seu mundo. Sua primeira missão será descer até a igreja que esta sendo usada para rituais satânicos. Lá vai encontrar monstros e mais monstros que irão fazer de tudo para destrui-lo. A cada nível que você descer mais (e mais difíceis) monstros vão aparecer. Se você tem problemas cardíacos não jogue Diablo...



OS PORTAIS LEVAM DE VOLTA AO VILAREJO E SÃO ÚTEIS PARA ESCAPAR DE MONSTROS MUITO FORTES



SERÁ IMPRESCINDÍVEL APRENDER A USAR AS MAGIAS PARA DESTRUIR SEUS INIMIGOS MAIS PODEROSOS



ATÉ 4 JOGADORES PODEM SE DIVERTIR AO MESMO TEMPO. IMAGINOU QUE LEGAL PODER CONTAR COM ALIADOS PARA DERROTAR OS MONSTROS

PODE SE PREPARAR PARA FICAR EM DESVANTAGEM NUMÉRICA SEMPRE

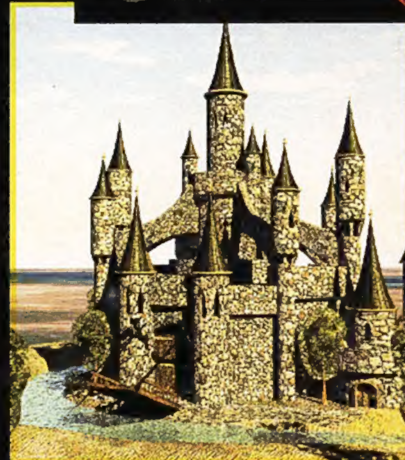


HEROES II of Might and Magic

Mais um RPG que vai fazer sua cabeça...
Ou então ARRANCÁ-LA...
Esta é a continuação de Heroes of Might and Magic. Se você nunca viu nenhum jogo da série Might and Magic, saiba que eles usam os personagens mais conhecidos do universo de RPG e você deverá enfrentar inimigos cada vez mais poderosos. Em Heroes você mistura os elementos de um RPG com a estratégia de um jogo wargame. Você deve criar seus exércitos entre as criaturas existentes e dominar o jogo até derrotar todos os adversários. Se você se lembra de um jogo bem antigo chamado KING'S BOUNTY já vai saber como é o jogo. Nesta segunda aventura os gráficos foram melhorados (e com certeza vão ser alguns dos mais bonitos que você já viu) e a jogabilidade foi aprimorada para deixar o jogo ainda mais divertido.
Se você gosta de jogos de estratégia e tem uma queda por RPGs pode ir correndo buscar este jogo aqui que vai adorar...







O PLACAR NÃO ESTÁ LEGAL? NÃO TEM PROBLEMA. SE LIGA NO SHOW DE BOLA!

SHOW DE BOLA

BEBETO A VOLTA PARA A GÁVEA

POSTER DO FLAMENGO BICAMPEÃO DA TAÇA GUANABARA

UM NEGÓC CHAMADO FUTEBOL

PARREI PARA D O SÃO

O FIM ERA TELÊ!

TABELA DO BRASILEIRÃO

Müller

A IMAGEM DE UM CAMPEÃO

O CORINTHIAN DO ANO 2.000

EURICO MIRA A cara do Va

GRÁTIS: 8 CARDS PA

FLAMENGO A paixão de Tiririca

Como o INTERNACIONAL vai reagir

O BRASIL nas Olimpíadas

As histórias de um malandro do futebol

GRÁTIS: 8 CARDS PARA COLECIONAR!



sua melhor opção.

O.S.Company

RETRO AVENGERS